



LUND UNIVERSITY

Hypens Grammatik, informationsteknologi i återberättandet som myt, praktiserad verklighet och vetenskaplig analys, alternativt, IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet, i väntan på nästa hype och nästa och nästa.....

Cronehed, Johan

2004

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Cronehed, J. (2004). *Hypens Grammatik, informationsteknologi i återberättandet som myt, praktiserad verklighet och vetenskaplig analys, alternativt, IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet, i väntan på nästa hype och nästa och nästa.....* Demos.

Total number of authors:

1

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

Hypens Grammatik

informationsteknologi i återberättandet som myt
praktiserad verklighet och vetenskaplig analys
alternativt



IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet
i väntan på nästa hype
och nästa och nästa....

av Johan Cronehed

Hypens Grammatik

Studiet av en hype utgör bokens bärande tema - IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet 2000.

En guidning sker genom några dåtida utställningar, mässor och konferenser med fokus på IT i samhället - idéer och visioner under IT-hypen.

Sju "IT-brukares" muntliga berättande och nio "IT-teoretikers" texter redovisas, för att sedan ställas i relation till varandra.

Bokens avslutande kapitel - Hypens Grammatik - redovisar teoretiska tankegångar som avser att åskådliggöra hypens karaktär och funktion i samhället.

Boken är skriven av Johan Cronehed - socialantropolog - och är resultatet av ett samarbete mellan avdelningen för Socialantropologi, Sociologiska Institutionen vid Lunds Universitet och Blekinge Tekniska Högskola - BTH

Boken - studien - är en avhandling i socialantropologi vid Lunds Universitet



CULTURAL CENTER DEMOS
Publisher

ISBN: 91-631-6053-6

P.O.Box 1210
SE-221 05 Lund
Sweden

Organization LUND UNIVERSITY Department of Sociology/Social Anthropology P.O. Box 114 Se-221 00 Lund, Sweden		Document name DOCTORAL DISSERTATION	
		Date of issue 2004-11-09	
		CODEN: SRN/LUSADG/SAAN-04/1013/SE	
Author(s) Johan Cronched		Sponsoring organization CTUP vid Blekinge Tekniska Högskola	
Title and subtitle Hypens Grammatik, informationsteknologi i återberättandet som myt, praktiserad verklighet och vetenskaplig analys - alternativt - IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet, i väntan på nästa hype och nästa och nästa ...			
Abstract <p><i>The Grammar of The Hype</i> <i>digital information technology -IT- in retelling as myth its experienced reality and in scientific analysis</i> <i>or</i> <i>the IT-hype in the years prior to and at the turn of the millennium waiting for the next hype and the next, and "next" ...</i></p> <p>This is the title of my thesis and it focuses rather on a particular "hype" than deals with the so-called information society as such. What is implied here is a new type of technology - digital information technology - that was generally introduced in the years before and at the turn of the millennium. My thesis could also be applied, I think, to other situations of a similar kind that, might be characterised as hypes or as "periods of irrational exuberance". What is usually referred to as "IT within information society" I would consider to be an excellent illustration of such phenomena for contemporary times.</p> <p>Chapter 2 - <i>The Myth</i> - deals with IT and technology, and how it was manifested in our society at fairs, exhibitions, lectures and conferences focusing at IT the year 1999 and 2000.</p> <p>Chapter 3 - <i>The Users</i> - deals with seven so-called "IT-users" and their retelling, based on different experiences of IT - in various context, in working life.</p> <p>Chapter 4 - <i>The Theorists</i> - penetrates the views of nine scientists and their different analysis focusing on "technology and IT in the society".</p> <p>Chapter 5 - <i>The Grammar of The Hype ...</i> - The conclusions of the above analysis are - put in relationship to the "IT-users" counterpart. I also present theoretical thoughts in order to illustrate the main characteristics and functions of a "hype" in the society.</p> <p>The thesis shows how a social anthropological approach can be used to penetrate the phenomena "technology and IT" as an influential force in the society. A quite extensive summary in English, based on the final chapter of my thesis is intended to act as a "highlight" of the main points.</p>			
Key words IT, hype, technology, society, IT-users, IT-theorists, IT-myths, man and the machine, the tool			
Classification system and/or index terms (if any)			
Supplementary bibliographical information		Language Swedish	
ISSN and key title 1101-9948 Lund monographs in Social Anthropology 14		ISBN 91-631-6053-6	
Recipient's notes		Number of pages 386	Price SEK c 245
		Security classification	

Distribution by (name and address)

Publisher - DEMOS - P.O. Box 1210, SE-221 05 Lund. demos@algonet.se

I, the undersigned, being the copyright owner of the abstract of the above-mentioned dissertation, hereby grant to all reference sources permission to publish and disseminate the abstract of the above-mentioned dissertation.

Signature



Date 2004-11-09

Hypens Grammatik

Informationsteknologi i återberättandet som myt,
praktiserad verklighet och vetenskaplig analys
alternativt

IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet
i väntan på nästa hype och nästa och nästa
av Johan Cronehed

AKADEMISK AVHANDLING

som för avläggande av filosofie doktorsexamen
vid Samhällsvetenskapliga fakulteten vid Lund universitet
kommer att offentligt försvaras i Pangea, Geocentrum
måndagen den 13 december 2004, kl 10.00
opponent är Thomas Hylland Eriksen

© Johan Cronehed - johancr@algonet.se

Omslag: Jaime Gomez

Utgiven av DEMOS

P.O.Box 1210

SE-221 05 Lund

Tryck: Psilanderska Tryckeriet, Karlskrona 2004

ISBN 91-631-6053-6

Förord

Denna avhandling/bok kan läsas på flera olika sätt. Det är naturligtvis möjligt att påbörja läsningen "här och nu" - från sidan ett och framåt, att börja med inledning, metod, syfte, problemframställan etc. Det finns dock alternativ:

Det är möjligt att påbörja läsandet med det avslutande kapitlet *Hypens Grammatik* dvs. avhandlingens slutsatser, uppsummering och avslutande diskussion, för att därefter fördjupa förståelsen av avhandlingens innehåll genom att läsa resterande kapitel.

Olika kombinationer av avhandlingens kapitel är också möjliga att göra beroende på den egna intresseinriktningen. Personer som har tagit del av mitt slutmanus har spontant valt olika delar att påbörja sin läsning på. Någon valde kapitlet *Myten* avseende olika manifestationer med fokus på IT. En annan person valde *Bråkarna* av IT, för att därefter "borra sig djupare ner" i studien i sitt fortsatta läsande av boken.

- OK, på nästa uppslag börjar innehållsförteckningen ...

Innehåll

1 - KAPITEL ETT - INLEDNING

- 2 - Inledning och forskningsfokus
- 4 - Min egen grammatik i avhandlingen och begreppet ”Hypens Grammatik”
- 6 - I min definition och användning av begreppet hype i avhandlingen
- 7 - Den definition som jag anlägger i beskrivningen av hypen som samhällsfenomen
- 9 - Utgångsläge nr. 1 för en hype är
- 10 - Utgångsläge nr. 2 för en hype är
- 11 - Hypens utgångsläge nr. 3 innebär
- 12 - I mitt eget närmande till teknologisk utveckling och begreppet informationsteknologi
- 16 - Metod, syfte och problemframställan i närmandet till mitt forskningsområde
- 16 - Det första närmandet avseende metod
- 17 - Det andra metodologiska närmandet som jag har använt mig utav
- 21 - Det tredje tillvägagångssättet avseende metod
- 22 - Det fjärde metodologiska tillvägagångssättet
- 23 - Ett ödmjukt förhållningssätt inrymmer också ett självkritiskt
- 27 - Min metod att analysera text
- 30 - Syftet - en uppsummering och vidareutveckling
- 31 - Problemframställan - uppsummering och vidareutveckling
- 32 - Disposition

35 - KAPITEL TVÅ - MYTEN

- 36 - Att analysera IT-myten
för att penetrera och redogöra för IT-hypen
- 36 - Texten på en affisch, en utställning och en
guidning i ett samhälleligt kraftfält, som består av
olika visioner om framtiden: *gtm – The Global
Tendency Machine 19/9-1999 – 24/10-1999*
- 38 - Boby en semivirtuell varelse
- 40 - Cybugs, insekter i metall
- 40 - Ett mediamonument och visioner om framtiden
- 45 - Den informationsteknologiska mytologin,
mitt närmande till mytologiska konstruktioner
och en inledande definition
- 50 - Myten om informationsområdet
- 58 - Några utdrag/presentationer från böcker och
tidningsartiklar
- 63 - Mytologi – teknologi,
en vidareutveckling av ett analytiskt perspektiv
- 64 - Några exempel på hur IT framställs i sin
tillämpning
- 67 - Ulrica Messings anförande
på konferensen: *IT Sanning & Konsekvens,
Ungdom – Kultur – Framtid - Internet*
- 72 - Carl Bildts hemsida
- 73 - Informationsområdet,
hur en myt alstrar sin egen världsbild
- 77 - Några aspekter av informationsteknologin,
som diskurs och tankefigur
- 80 - Diskursen och tankefigurens bas

- 87 - Ett samhällsligt fenomen i sitt praktiserande,
händelseförlopp och återberättande
- 89 - Återberättandet och idéerna
- 92 - *1000 år av framtidstro* och
det ”intelligenta Internetuppkopplade” kylskåpet
- 95 - *Karlskrona 2* och idén
att den virtuella representationen av originalet
utvecklas parallellt på Internet, på sitt eget sätt
- 99 - IT - en kult
- 102 - IT - ett botemedel
- 105 - Vetenskapliga och mytologiska beskrivningar
- 107 - IT-kulten, utifrån ett synsätt där det mesta av
produktionen sker med hjälp av digitala ettor
och nollor lokalt och globalt - SNS konferensen
- 110 - Den nya ekonomin och ”Lycko Airlines”
- 111 - Slutligen tar han upp det ”nya” med den nya ekonomin
- 113 - En viktig drivkraft för IT-företagandet är för många
IT-konsulter att tjäna mycket pengar på kort tid
- som en självklar bieffekt
- 115 - I mina möten med olika former av konsulter
- 115 - Den symboliska formen i berättandet
- 117 - Världsutställningar och lokala IT-mässor
myten i sin utopiska skepnad
om ”lätta och tröga” utopier
- 123 - Datormässan: *Ung IT -96*
- 125 - *BLEKINGE IT-MÄSSA 25-27 NOVEMBER 1999*
ÅRETS IT-HÄNDELSE I SYDÖSTRA SVERIGE
FÖR FJÄRDE ÅRET I RAD
- 127 - IT-mässan *BIT 99* i Karlskrona
- 132 - Nya tillämpningar och användningsområden
- 134 - Att värva in folk i mytens berättande

- 135 - I vår västerländska kultur handlar det ofta om att inordna ”det nya” i tämligen linjära och utvecklingsinriktade samband
- 140 - Att även reklam och annonser i olika media ingår i en mytologisk process?

145 - KAPITEL TRE - BRUKARNA

- 146 - I byn längs ”huvudgatan informationsteknologi”
- 150 - Vägen in i brukartillvaron, ”en resa i kunskap” bestående av andras berättande – Olof
- 154 - Viktigare än arbetskompisar, att komma in i burken och att kunna hantera den – Maria
- 158 - Datorn, en bra skrivmaskin, som dessutom kan skicka och ta emot e-mail – Tor
- 161 - Tre intervjuer, tre perspektiv
- 162 - Alla mina intervjupersoner förmedlar minst ”en bra historia”, som har samband med IT
- 163 - Bilden av informationssamhället, ett högt uppdrivet tempo och tankar om barnledighet i kontakt med utvecklingen inom IT - Sofie
- 166 - I en ”djungel” fylld av informationsteknologi, att ”äta eller ätas” det är frågan, i ett kontorslandskap som låtsas vara platt – Eva
- 172 - En säljares mobila tillvaro ”uppkopplad och redo” samt risken att blottlägga sig och lägga in för mycket information i datorns minne – Niklas
- 178 - Hittills, sex personers upplevelser av digital informationsteknologi i olika sammanhang i arbetslivet, nu några gemensamma aspekter
- 182 - Fenomenet IT under hypen och den sjunde intervjupersonen intervjuerna med Marcus 1999 och år 2000

- 183 - En anställningsintervju, social kompetens, teknisk kompetens, löneanspråk och praktiska detaljer
- 186 - Teknisk kompetens
- 188 - Löneanspråk och praktiska detaljer
- 189 - Att se fram emot ett arbete på ett IT-företag och att uppleva den ”sociala kompetensen” som en större källa till bekymmer än den tekniska
- 192 - Social kompetens och en strategi för att arbeta med projektbaserad verksamhet redovisas, sedan synliggörs IT-företagets ”dolda hierarkier”
- 192 - Om social kompetens och företagsledda aktiviteter
- 194 - Vi-känsla, kompetens och pengar som en drivkraft
- 194 - Att investera i föränderlig kunskap och en arbetssituation som är flexibel – i teorin
- 195 - Projektarbetets strategi
- 196 - Komplicerade vi- och dom- relationer framkommer när IT-företagets dolda hierarkier synliggörs
- 198 - Brukarna av IT, konklusioner utifrån mina intervjuer, och med Marcus som ett ”analytiskt bollplank”

203 - KAPITEL FYRA - TEORETIKERN

- 204 - I byn med ”huvudgatan informationsteknologi” finns det en parallell gata och där bor några ”fixstjärnor” ifrån den vetenskapliga forskningsfronten”
- 205 - Ett tillvägagångssätt presenteras avseende analysen av ”fixstjärnornas” texter
- 208 - Forskningsfronten - vetenskapsmän och debattörer
- 209 - Negroponte: Först ut för att kalibrera kartbilden en av ”världens främsta experter på multimedia och IT” - fixeringsbild nr. 1a
- 211 - Seymour Papret, matematiker, pedagog och expert på artificiell intelligens - fixeringsbild nr. 2a

- 214 - Sherry Turkle, sociolog och psykolog
- fixeringsbild nr. 3a
- 217 - William J. Mitchell
en professor i arkitektur och fixeringsbild nr. 4a
- 220 - *What will be: Hur informationsmarknaden
förändrar våra liv* av Michael Dertouzos, professor i
datavetenskap och elektroteknik - fixeringsbild nr. 5a
- 224 - Mina första fem vetenskapsmän är nu presenterade
- 224 - Paul Virilio en fransk stadsplanerare och filosof
- fixeringsbild nr. 1b
- 227 - Richard Sennett
en professor i sociologi och fixeringsbild nr. 2b
- 231 - Zygmunt Bauman
ännu en professor i sociologi och fixeringsbild nr. 3b
- 233 - I raden av vetenskapsmän längs forskningsfronten
”teknologi och IT” är vi nu framme vid Manuel Castells
- 234 - Manuel Castells, en professor i sociologi
och samhällsplanering och hans ”livsverk” om
Informationsålderns, ekonomi, samhälle och kultur
- 235 - När ”allt går globalt och IT”
- 236 - På makronivå
- 236 - Informationell kapitalism
- 237 - IT-paradigmet och nätverkslogiken
- 238 - ”Receptet” för det informationella samhället
- 239 - Nationalstatens upplösning, informationell politik
och en argumentationsanalys
- 243 - Efter 1365 sidor text - en viktig fotnot,
Manuel Castells ”pluseffekter” och fixeringsbild nr. 4a
- 245 - En kortfattad uppsummering:
Nicholas Negroponte, Michael Dertouzos,
Seymour Papert, Sherry Turkle och William J. Mitchell

- 247 - En fortsatt kort uppsummering: Manuel Castells,
Paul Virilio, Richard Sennet och Zygmunt Bauman
- 250 - "IT-teoretikerna" och teknologisk utveckling
att "gasa eller bromsa" det är frågan
- 253 - KAPITEL FEM - HYPENS GRAMMATIK**
- 254 - Syntes, summering och avslutande diskussion:
Hypens Grammatik
informationsteknologi i återberättandet som myt,
praktiserad verklighet och vetenskaplig analys
alternativt
IT-hypen
åren innan och omkring millennieskiftet
i väntan på nästa hype och
nästa och nästa ...
- 255 - IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet
utgör fokuseringen i min avhandling
- 256 - Syntes, summering
IT mellan myt och verklighet, eller om man så vill
IT i myt och verklighet
- 259 - BIT-99 - en IT-mässa, nov 1999 i Karlskrona
- 260 - SNS-konferensen - september 1999 i Karlskrona
- 261 - *gtm utställningen, Karlskrona 2* och
1000 år av framtidstro
- 262 - Myten och dess tillhörande verklighet
- 265 - Linjen av kontinuitet i arbetslivet går igenom tre
kraftfält av olika laddning
- 269 - Syntesen fortsätter i form av
en uppsummering av IT-brukarnas
konklusioner som sedan möter teoretikernas
- 275 - IT-teoretiker - fokuserade på funktionen

- 278 - Överskridare av territoriella gränser - konklusion nr.1
möter nu en av mina intervjupersoners utsagor
- 279 - Det livslånga lärandet - konklusion nr.2
- 279 - Inkludera/exkludera - konklusion nr.3
- 280 - Teoretiker fokuserade på effekter i samhället
och kritisk granskning av IT
- 280 - I allt högre hastighet - konklusion nr.4
- 282 - Flexibilitet och kortsiktighet - konklusion nr.5
- 283 - Mobilitet och makt - konklusion nr.6
- 285 - Makroperspektiv och pluseffekter - konklusion nr.7
möter mina intervjupersoners utsagor
- 287 - Hypens Grammatik och min definition av begreppet
hype - en repetition och vidareutveckling
- 288 - Den definition som jag anlägger i min beskrivning av
hysten som ett samhällsfenomen blir
- 290 - Utgångsläge nr.1 för en hype är
- 291 - Det digitala informationssamhället
- en fråga om att passa in eller ej
- 294 - Utgångsläge nr.2 för en hype
- 295 - I satsningen på något nytt
och med visioner om utveckling och förbättring
inryms ingen ambivalens
- 298 - Vad är då en hype? i relation till Alberonis analys
- 300 - Hypens utgångsläge nr.3 innebär
- 301 - Från konstruktion till efterkonstruktion
och att någonting också händer
- 304 - IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet
i väntan på nästa hype och
nästa och nästa ...
Slutord - och reflektioner längs en gågata i Karlskrona
- 305 - Längs en gågata i centrala Karlskrona

309 - SUMMARY IN ENGLISH

- 310 - Introduction
- 310 - The so-called IT hype as the focus of my thesis
- 311 - IT between myth and reality
- 315 - BIT - 99 - an IT fair held in Karlskrona 1999
- 316 - The SNS conference - Karlskrona in September 1999
- 317 - The gtm exhibition, Karlskrona 2 and
1000 år av framtidstro
- 318 - The myth and its appertaining reality
- 321 - The line of continuity in working life as moving
through three field of forces
- 326 - The conclusions of the IT users
- 332 - IT theorists who focus on function
- 335 - Crossing territorial boundaries - conclusion no.1
- 336 - Life-long training - conclusion no.2
- 336 - Incorporating/excluding - conclusion no.3
- 337 - Theorists focusing on social effects and the critical
examination of IT
- 337 - With an increasingly higher speed - conclusion no.4
- 339 - Flexibility and short-range planning - conclusion no.5
- 340 - Mobility and power - conclusion no.6
- 342 - Macro-perspective and plus effect - conclusion no.7
- 344 - Starting-point no.1 for a hype is ...
- 344 - Digital information society - the question of
whether to fit in or not
- 345 - Starting-point no.2 for a hype is ...
- 346 - There is no ambivalence in the investment in
something new

346 - Starting-point no.3 of a hype is ...

347 - From construction to reconstruction and that
something is also happening

349 - Some final words

352 - Bibliografi

**363 - Efterord -forskarresan redovisas och en lista fylld
av tack till personer och institutioner**

368 – Bilaga, fotografierna i bildspelet ”Hypens Grammatik”

INLEDNING

Inledning och forskningsfokus

Det socialantropologiska fältarbetet påbörjas ofta som en upptäcktsresa i en relativt okänd kultur och ofta i ett annat land. Den formen av resa har jag upplevt såväl i Afrika som i det andinska Peru och Bolivia i början på och under mitten av 1980-talet. Ett mer renodlat socialantropologiskt intresse fick jag i slutet på 80-talet då jag hade förmånen att påbörja mina studier i socialantropologi vid universitetet i Lund.

Jag upptäckte då också att mitt intresse för forskning i socialantropologi främst var relaterat till olika samhälleliga fenomen och deras påverkan på såväl ett samhälle som dess människor. Med fenomen avser jag olika företeelser i samhället och de krafter av påverkan som dessa alstrar. Exempel på samhällsfenomen är alltifrån terror, religion, ideologi, nationalism till identitet etc.

Jag har nu fått möjlighet, via Avdelningen för Socialantropologi vid Lunds Universitet och Blekinge Tekniska Högskola, att bedriva forskning kring informationsteknologi i vårt eget samhälle. På dessa grunder handlar min avhandling om en hype. Närmare bestämt "IT-hypen", som påbörjade sin acceleration under 1990-talet för att accelerera än mer åren innan och året omkring millennieskiftet, vilket också utgör dess hittillsvarande kulmen.

Därmed vill jag betona att min avhandling inte handlar specifikt om informationssamhället som sådant utan om en hype och relationen till det som en hype bär med sig som en kraft av påverkan på samhället. I avhandlingens fall till en teknologi - digital informationsteknologi - som i stor skala introducerades i vårt samhälle åren innan och omkring millennieskiftet år 2000. Min avhandling skulle på så sätt även kunna behandla andra likartade tillstånd som kan

klassificeras som "hyper" i ett samhälle, men jag har funnit att hypen "IT i informationssamhället" är ett mycket gångbart exempel i vår egen samtid. Det empiriska materialet i avhandlingen, ingår på dessa grundvalar i etnografiskt förankrade exempel på IT-hypens innebörd utifrån olika mytologiska aspekter i manifesterande av IT. Vidare, kommer avhandlingen att beröra upplevelsen av att arbeta med digital informationsteknologi och dess innebörd avseende social interaktion på olika arbetsplatser - även utifrån de tolkningsmöjligheter av symbolisk karaktär som då äger rum. Med andra ord, att påvisa olika aspekter av vad fenomenet IT under dess "hypade period" - åren innan och omkring millennieskiftet - symboliserar i vårt samhälle samt innebörden för några av dess brukare i arbetslivet.

I det analytiska och teoretiska närmandet till mitt eget fältarbete, har jag använt mig av kultur- och samhällsvetaren Homi K. Bhabhas tankegångar kring hur ett samhälle uppfattar och skriver sin historia. Hur en historieskrivning snarare konstrueras kring temporära förlopp i en fixerad nutid, än i form av linjära samband längs tidsaxeln. Enligt Bhabha måste ett samhälle alltid glömma delar av sin historia - sitt ofta mörka förflutna - för att kunna handskas med sin samtid (Homi K. Bhabha 1990:307ff).

När jag omvandlar Homi K. Bhabhas tankegångar till ett förhållningssätt i mitt eget fältarbete blir det mycket relevant att studera historiska skeenden i form av ett brett och mångfasetterat tvärsnitt på vår historiska tidsaxel. På dessa grunder ser jag min studie, mitt fältarbete och insamlandet av empiri, som ett fixerat moment av vår nutida historia. En förståelseprocess som utgår ifrån ett tvärsnitt på den historiska tidsaxeln åren innan och året omkring millen-

nieskiftet dvs. under IT-hypen när olika aktörer i vårt samhälle, på kort tid byggde upp och vidareutvecklade en infrastruktur för digital kommunikation, lokalt och globalt.

Min egen grammatik i avhandlingen och begreppet

”Hypens Grammatik”

Sättet att uttrycka mig skriftligt i avhandlingen bygger först och främst på två fundament. Det första är att alla bandinspelade och ordagrant återgivna intervjuer och föredrag redovisas i mindre stil - som 10 punkter i typsnittet Times.

Det andra fundamentet är, att det som är eller tidigare har varit text i avhandlingen redovisas *som kursiv stil, 12 punkter i typsnittet Times* dvs. detta gäller när jag exempelvis citerar tidigare återgivna intervjuer, men också när jag ordagrant återger texten ifrån en bok, en reklamaffisch etc.

Jag använder mig av citattecken för att åskådliggöra ord och uttryck som i sitt sammanhang ”ibland och också” kan ha karaktären av talspråk. Citattecken använder jag mig även av för att ”framhäva och betona” olika former av ord och uttryck. Även understrukna ord och understrukna korta sammanhängande satser av ord, använder jag mig av för att ibland betona en relation mellan lika och olika text- och begreppsrelaterade element i en text. Denna relation kan vara av kontrasterande karaktär men kan även utgöras av en mer sammanlänkande motsvarighet. Även ett enstaka längre sammanhängande textelement kan ibland strykas under för att betona dess betydelse som just en sammanhängande fras.

I korthet har jag nu redogjort för huvuddragen i sättet som jag använder mig utav det ”skriftliga språket”.

Vad som gäller benämningen ”grammatik” i relation till ”hypen” avser jag i avhandlingen olika aspekter av hypens konstruktion - i enlighet med att begreppet grammatik i

grunden är en beskrivning av hur ett språk är uppbyggt och fungerar. Detta förhållningssätt bär jag med mig i den språkliga härledningen av begreppet hype samt i åskådliggörandet av dess uppbyggnad, konstruktion och funktion i ett samhälle.

Bo Lennstrand tar i sin doktorsavhandling i företags ekonomi med titeln *HYPE IT* ifrån 2001 (s 28ff) fasta på gapet mellan vad IT "lovar" kontra vad digital informationsteknologi "infriar" i processer av informationsteknologisk utveckling. Exempelvis gapet mellan "vision och verklighet" vid introduktion av webbaserad e-handel och bredband. Parametern i hans analys utgörs huvudsakligen av lönsamhet på det ekonomiska planet. Enligt Lennstrands företagsekonomiska synsätt, handlar det om att en affärsdrivande idé snabbt måste kunna omsättas i praktiken och alstra ekonomisk vinst för att kunna överleva på en marknadsekonomisk arena.

Hypen är i Lennstrands analys, en likaledes snabbt uppåtgående kurva av ekonomiska investeringar som underbyggs av tilltron till de vinster som praktiserandet av en ny teknologi kommer att generera. Hypen kännetecknas av en kortvarig livslängd och att den med bred marginal övertrumfar den reella kurvan av "behov och lönsamhet". På så sätt alstrar en hype ett överskott av ekonomiska medel till teknologisk utveckling i ett samhälle under hypens tid av uppgång, vilket dock vänds till ett motsatt förhållande under "dess fall" (ibid).

Jag är enig med Lennstrand om att en hype karakteriseras av en relativt kortvarig livslängd som ofta alstrar ekonomiska vinster eller andra former av resurser till en del av "dess anhängare". Mitt forskningsfokus utgörs dock inte av att

utläsa IT-hypens utfall i företagsekonomiska termer. Min avhandling kan istället ses som en rapport "inifrån IT-hypen" i dess dåvarande tillstånd och på dess egna premisser - åren före och året omkring millennieskiftet.

I likhet med Bo Lennstrand (2001:29ff) och flera andra författares tankegångar, är en av hypens viktigaste egenskaper - även IT-hypen- att ingå i skapandet av en kontrastverkan mellan hypens visioner och den rådande verkligheten - alternativt dess överdrifter kontra sanningen. Ett anslag som ofta mer eller mindre underförstått, redan läggs i titeln på de böcker eller texter som berör ämnet ifråga (se exempelvis: *Från hype till folkbildning: om elektronisk kommunikation och hur den kan användas i cirkeln* av Patric Hadenius och ABF's förbundsexpeditionen 1995. *Networking the New Enterprise: The Proof Not the Hype* en antologi sammanställd av Harris Kern m fl. 1997. *Behold the Man: The Hype and Selling of Male Beauty in Media and Culture* av Edisol Wayne Dotson 1999. *The New Economy: Beyond the Hype* en OECD-rapport utgiven 2001. *Exploding: The Highs, Hits, Hype, Heroes, and Hustlers of the Warner Music Group* av Stan Cornyn 2002. *Don't believe the hype*, titel på ett inledande kapitel i boken, *bad boys: Public Schools in the Making of Black Masculinity* av Ann Arnett Ferguson 2000).

I min definition och användning av begreppet hype

i avhandlingen, utgår jag ifrån att hypen i sin grundform består av fyra element där det första utgår från begreppet *hyperbol*, som i talspråk innebär en medveten överdrift - exempelvis att solen skiner stekhet, eller att något beskrivs som så nydanande, som om det aldrig tidigare har skådats etc. När jag överför "kärnan" i föregående tankegångar till begreppet hype, finner jag att det handlar både om en förväntan och en medvetenhet om att denna förväntan kan vara överdriven, vilket därmed utgör det första elementet i begreppet hype.

Det andra elementet utgörs av den övertväxel en hype ofta lägger på det som skall förändras - hypereffektiv, hyperekonomisk, hypermodern etc.

Det tredje elementet utgörs av att en hype ”också” kan betecknas som ett tillstånd av stimulans med hjälp av en drog. I min definition tar jag därmed fasta på det euforiska tillstånd som en hype kan länkas samman med.

Det fjärde elementet som jag använder mig av i avhandlingens definition inryms i ordet ”efterklokhet” dvs. att hypens utfall bara kan utvärderas när dess nyhetsvärde och det pådrag som hypen skapar kring en specifik företeelse har mattats ner, avklingat samt rutiniserats ner i ett samhälles vardag - först då är det möjligt att svara på frågor som: Vad hände egentligen och hur blev det egentligen?

Den definition som jag anlägger i beskrivningen av hypen som ett samhällsfenomen blir att den kan liknas vid ett tillstånd av eufori, en ”kick” för ett stort antal aktörer i ett samhälle - en ”eufori”, ett tillstånd utöver de normala som också besitter visionära egenskaper.

Hypen för in drömmar och förhoppningar som kan tillskrivas ett specifikt skeende, det som är "på gång" i ett samhälle och ger på så sätt ofta en slags ”övertväxel” åt en likaledes specifik utvecklingstendens. En hype kan ofta uppstå i enlighet med nationella, internationella och globalt gällande förhoppningar och/eller riktlinjer angående såväl olika ideologier eller som i avhandlingens fall en teknologi - IT - men hypen kan också växa fram på mer spontana folkliga grundvalar.

En Hype kan härbärgera olika former av ”ismer” alltifrån nationalism till internationalism, traditionalism till modernism etc. Kombinationer av ideologi, teknologi samt ett

specifikt förhållningssätt i ett samhälle är naturligtvis alltid möjliga att göra, precis som marknadskrafter, PR och manipulativa strategier kan ingå i underbyggandet av hypens euforiska egenskaper. En hype vars egentliga utfall först kan utvärderas när dess euforiska egenskaper har avklingat.

I ett historiskt perspektiv är det flera tillstånd som ett samhälle kan klassificeras som hyper. Emigrationsvägen från Sverige till USA i slutet på 1800-talet och i början på 1900-talet har många drag av det som kan benämnas hype, trots att grunderna för emigration ofta utgjordes av religiöst, politiskt och ekonomiskt förtryck.

Berättelserna i breven hem ifrån de första emigranterna skapade en förväntan hos många människor om väsentligt bättre livsvillkor i det nya landet. Amerikanska intressen och kommersiella krafter som järnvägsbolag, industri i USA och inte minst de stora rederier som skötte överfarten hade stora ekonomiska intressen av en likaledes storskalig invandring. Berättelser om USA som ”möjligheternas land” spreds även via dåtida media - i tidningar och i reklam. Men, någonting hände också konkret under de olika perioderna av utvandring ifrån Sverige till USA, som från mitten av 1800-talet till 1930 omfattade drygt en miljon människor. Många invandrare och bosättare fick det säkert bättre utifrån sociala, ekonomiska och ideologiska kriterier, men inte alla - och då förmodligen inte heller i enlighet med den förväntan som många av dessa dåtida emigranter bar på (se Jonathan Raban:2000. Ulf Bejbom: 1995. Bengt Hjort:1992. Albin Widen:1972) .

Även den storskaliga marknadsföringen och försäljningen av personbilar i Sverige efter andra världskriget kan klassificeras som en hype. En hype där media, den privata produktionen och konsumtionen av bilar samverkade. Mellan åren

1945 och 1965 ökade antalet personbilar från cirka 50 000 till 1,8 miljoner. 1980 myntades sentensen *utan bilen stannar Sverige* i det offentliga samtalet (Jan Hult 1989:297ff. Bilen och bilismens historia Emin Tengström 1998:16ff). På ett plan åskådliggör denna sentens också skillnaden i synsätt på bilen som en enstaka lyxartikel i "bilens barndom" till massbilism som en oundgänglig förutsättning för upprätthållandet av vårt nuvarande samhälle dvs. bilen från lyx- till vardaglig bruksartikel. Liknande konklusioner går att göra med många andra innovationer som tåget och järnvägen, flyget, radion och telefonen (se Bosse Sundin 2001:185-321).

I avhandlingens avslutande och konkluderande del – efter rubriken *Hypens Grammatik* - anför jag tre utgångslägen för en hype. Dessa utgångslägen, följer jag sedan upp i den avslutande analysen avseende hur en hype fungerar. Hypens tre utgångslägen är följande:

Utgångsläge nr. 1 för en hype är att dess budskap görs, respektive blir, nåbart för så många människor i ett samhälle som möjligt. Det handlar då om att vi kommer i kontakt med "hypens tankevärld" främst på det idémässiga planet. Att hypens budskap blir nåbart innebär dock inte att majoriteten av människorna i ett samhälle omedelbart börjar anamma dess praktiserande - exempelvis vid införandet av en ny teknologi. Observera att samma utgångsläge för analys också kan vara giltiga för en ideologi, ett religiöst eller politiskt budskap och de verksamheter utifrån dessa grunder, som det då leder till.

Att ta ställning för eller emot "hypens budskap" dvs. det innehåll, eller den potential som man avläser i hypen utgör även det att komma i kontakt med den. Med andra ord, alla blir inte religiösa under en väckelserörelse och i en hype på

teknologiska grunder blir till en början inte alla ”praktiserande medlemmar” av det nya förhållningssättet i agerandet som det nya verktyget ofta kräver. Exempelvis blir inte alla bilägare till en början när den introduceras i ett samhälle, men ”idén” om att färdas i bil når ut betydligt snabbare än ”dess verklighet”. Det sker även snabbare än de samhällsstrukturer som skall ”svara upp” gentemot möjligheten av att äga och färdas i en bil. Det handlar då om byggande av vägar, servicestationer och att produktionen av bilar skall kunna möta ekonomiska resurser, som är stora nog för att gemene man skall kunna köpa sig en bil.

På liknande grunder går det att avläsa hur IT, persondatorn och Internet introduceras i vårt nutida samhälle, samt inom en mycket kort tidsrymd genomgår tillståndet av introduktion, hype och verktyg i vardagen.

Utgångsläge nr. 2 för en hype är att den ger utrymme åt olika förhoppningar innan hypen har ”landat” och fått en mer stabil form. Den ger då näring åt förhoppningar och drömmar, men hypen ger naturligtvis också näring till dess motsats eftersom den i skapandet av vissa förhoppningar omöjliggör andra. För väldigt många människor i ett samhälle är dock hypen präglad av förväntan om något nytt, bättre och annorlunda.

IT-hypen gav en ”visionär överväxel” åt en mängd olika verksamheter i vårt samhälle som redan innan fått en fast form och ibland även präglades av stagnation - i alla fall till sin struktur. Exempelvis det politiska projektet, delar av vårt allmänna utbildningsväsende, transporter och andra former av service som är relaterad till vår infrastruktur.

Föregående scenario ger upphov åt såväl medvetna som omedvetna strategier åt olika aktörer i ett samhälle och när

”hypens pärla” skimrar av framgång vill många i ett samhälle ”sola sig i dess glans”. Detta tillstånd kan dock mycket snabbt kan vändas till dess motsats när ”glansen” avtar.

Andra aktörer i ett samhälle är dock ”riktigt troende” och på så sätt är det möjligt att påstå att hypen både inkluderar och exkluderar olika grupperingar i ett samhälle. Alla bär vi på, i egenskap av medlemmar i samhället, en mängd olika intentioner av mer eller mindre medveten natur. Så trots att hypen ger upphov till gemensamma strävanden hos väldigt många, hamnar dess potential i mycket olika fack av prioritet hos olika grupperingar i ett samhälle - hos yngre respektive äldre, olika yrkesutövare etc. Inte alla aktörer i en hype baserad på teknologisk grundvalar - i vårt fall IT - ser dess nutida och framtida användbarhet, men som aktörer i samhället befinner vi oss ändå i någon form av relation till hypen.

Hypens utgångsläge nr 3 innebär att någonting faktiskt också har hänt när ”hypens dragningskraft” avtar eller emellanåt kollapsar på grund av sin egen orimlighet att uppfylla allas förväntningar - alla blir aldrig ”vinnare” när någonting har förändrats och alla blir inte heller ”förlorare”.

Hypen för alltid med sig en annan ”output än input”. Världen, tillvaron ser alltid lite annorlunda ut och fungerar lite annorlunda efter en hype än vad den gjorde före. Såväl hyper grundade på ideologiska, politiska som teknologiska nyordningar kan i den ”historiska backspegeln” - i efterklokhet - utvärderas som succé eller fiasko, eller någonting mitt emellan. Ibland kan dock ett dåtida ”fiasko” vändas till en framtida succé och kombinationsmöjligheterna vad som gäller synsättet ”teknologisk succé kontra samhälleligt, socialt fiasko” är som alltid näst intill oändliga.

Utifrån denna inledande definition av hypen som följs upp senare i avhandlingen är det nu likaledes dags att inledningsvis definiera begreppet IT.

I mitt eget närmande till teknologisk utveckling och

begreppet informationsteknologi låter jag begreppet både omfatta den idévärld som inryms i IT och själva produktionen och praktiserandet av digital datorbaserad teknik. En idévärld som kan förknippas med ”kunskaps- och informationssamhället”, men även är förknippad med uttryck som ”nätverk och överföring av digitalt lagrad information” etc. I föregående sfärer ingår också vad man kan utföra och vad man önskar uppnå när man tillämpar digital informationsteknologi. När jag enbart hänvisar till det konkreta användandet av IT använder jag ordet ”teknik” eller uttryck som ”informationsteknologisk tillämpning, praktiserande”.

Enligt Manuel Castells (1999:18ff,75f) synsätt på teknologi och teknologisk utveckling, kan dessa processer inte inordnas på en enkel värdeskala bestående av goda eller onda egenskaper, och inte heller utifrån ett tillstånd av neutralitet. När och på vilket sätt en teknologi används i ett samhälle är beroende av en mängd olika komplexa faktorer av samverkan dvs. processer som också inbegriper sociala, mentala, ekonomiska och politiska faktorer.

I överensstämmelse med Castells är jag bärare av ett "både och" perspektiv avseende teknologi och teknologisk utveckling. Utifrån mitt synsätt är teknologi och även teknologiskt praktiserande något som alltid existerar i ett samhälle dvs. ett lika kontinuerligt fenomen som mänskligheten i sin utveckling. Därmed blir mitt utgångsläge, att teknologisk utveckling och tillämpning är något som alltid

äger rum, så länge det finns människor och material för att skapa olika former av verktyg i ett samhälle.

Nästa slutsats är att teknologisk utveckling kan användas på ett såväl bra som dåligt sätt i ett samhälle. Ett verktyg kan ofta både vara ett vapen och bruksföremål - käppen, staven kniven etc. Ett vapen kan likaledes oftast användas både till anfall och försvar.

Exempelvis rationell och effektiv hantering i ett förfaringsätt med hjälp av olika teknologiskt konstruerade hjälpmedel, kan både användas till förintelse i stor skala och dess motsats. Vi människor ställs ständigt inför nya problem i vår samhällsbyggande existens och olika teknologiska konstruktioner skall då hjälpa oss att lösa dem. Teknologisk utveckling är inte ett oproblematisk förlopp i ett samhälle, och "all problematik" som olika former av teknologisk utveckling skall lösa är långtifrån bra i sin tillämpning.

Med dessa ord, sätter jag nu punkt med att konstatera att teknologisk utveckling är något som alltid sker i ett samhälle och att detta konstaterande utgör ett viktigt fundament - även i min avhandling.

Vidare, är jag är naturligtvis medveten om att digital informationsteknologi grundas på tillämpade naturvetenskapliga lagar, modern elektronik och dataprogram med tillhörande funktioner, men det ligger utanför min fokusering som samhällsvetare och socialantropolog. Jag är också medveten om att min avhandling "i sig själv" är en återspeglning av det tillstånd, som det digitalt uppbyggda informations-samhället för närvarande befinner sig i - åren innan och året omkring det nya millenniet år 2000.

När jag med hjälp av sökmotorer som Netscape, Alta Vista eller Lycos söker på Internet efter upplysningar angående

informationssamhället och dess datorisering, får jag tiotusentals träffar. Likaledes i mer preciserade sökningar, efter författare och specifika begrepp inom området går ofta antalet träffar att räkna i tusental. I det digitalt uppbyggda informationssamhället med ”globala sökmotorer” påträffar man emellanåt tankebanor som också andra går och bär på. I avhandlingen använder jag mig huvudsakligen av böcker, som är utgivna och tryckta på traditionellt vis, samt mina intervjupersoners muntliga utsagor.

Trots att min avhandling handlar om IT-hypen och inte specifikt om informationssamhället som sådant, innebär detta närmande inte att jag är omedveten om annan mer specifik forskning avseende IT i vårt dåtida och nuvarande ”informationssamhälle” - även om detta material i sin mångfald och omfattning kan inrymmas i ett flertal avhandlingsprojekt.

Förutom de vetenskapsmän vars svenskspråkiga texter jag kommer att redovisa i min avhandling i egenskap av empiriskt material - publicerat under IT-hypen åren innan millennieskiftet och omkring år 2000 - så finns det en rikhaltig flora av studier avseende just utforskandet av informationssamhället. I detta sammanhang vill jag gärna nämna följande böcker, som både är ingångar till ämnet ”informationssamhället” i sig själv och förmedlare av andra forskare inom ämnesområdet:

The Information Society av information och kommunikationsvetaren Armand Mattelart (2003) som kritiskt granskar uppkomsten och konstruktionen av det vetenskapliga paradigmet som benämns informationssamhället, samt förmedlar olika forskningsinriktningar inom ämnet. Mark Poster (2001) som bedriver universitetsundervisning inom historia, film och media, förmedlar också olika vetenskapliga

paradigm och forskningsinriktningar avseende informations-samhället i sin bok *the information subjekt*.

I antologin *Internet, medier och kommunikation* sammanställd av media och kommunikationsvetaren Peter Dahlgren (2002) åskådliggör olika forskare sina egna studier avseende datorbaserad kommunikation via Intra- och Internet. I antologin *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community* sammanställd av Steven G. Jones (1998) som är verksam inom ämnesområdet "historia och kritisk teori", berör olika forskare alltifrån förhoppningar i relation till det verkliga användandet av dator och www - the world wide webb.

Vidare har vi antologin *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* sammanställd av sociologerna Mike Featherstone och Roger Burrows (1995). Antologins artiklar tar upp olika aspekter av virtuell verklighet - VR. Allt ifrån hur VR. åskådliggörs på film till hur det kan fungera när människor samspekar med datorernas dåvarande avancerade mjukvara - dataprogram.

Slutligen vill jag nämna boken *Ögonblickets tyranni: snabb och långsam tid i informationssamhället* av socialantropologen Thomas Hylland Eriksen (2002 upplaga nr 2) som kritiskt granskar informationssamhällets bieffekter, exempelvis tidseffektivitet – möjligheten att spara tid i relation till tidsbrist. I Eriksens (2002:186ff) avslutande diskussion tar han upp sitt urval av referenslitteratur. Han ger då samtidigt flera ingångar till möjliga studier avseende informationssamhällets utveckling.

Metod, syfte och problemframställan i närmandet till mitt forskningsområde:

Utifrån tillvägagångssättet i min egen forskning, handlar socialantropologisk metod om en växelverkan mellan förhållningssättet till det forskningsområde som skall studeras och tillämpningen av detta - i en process som i sitt idealtillstånd innebär en ständig förädling av tillämpbarheten på det metodologiska plan, som visar sig fungera bäst under fältarbetets gång.

Med andra ord, varje form av fältarbete har helt naturligt sina specifika förutsättningar - och återigen finner vi den ständiga processen av metodologisk förädling i relation till ett fältarbets specifika förutsättningar.

Syftet och metoden går därför ”hand i hand”. Syftet kan ses som ”metodens moder” eftersom det inrymmer de olika förhoppningar med en studie eller ett fältarbete, som i sin tur ger metoden näring att utvecklas.

I relation till föregående resonemang är det främst fem olika närmanden på det metodologiska planet, som jag har använt mig av i den egna studien och fältarbetet:

Det första närmandet avseende metod utgörs av socialantropologen Kajsa Ekholm Friedman och det *multivokala* fältarbetet, som är grundat på hennes och Jonathan Friedmans erfarenheter av fältarbete på Hawaii, i slutet på 1970-talet och under 1980-talet. Utifrån ett perspektiv av samhällelig och rumslig helhet ringade de där in olika karaktärsdrag hos en nationell rörelse på Hawaii - en nationell rörelse som företräder den ursprungliga befolkningen (K. E. Friedman 1998:11ff).

För att lyckas med uppgiften fick de arbeta multivokalt, vilket för dem innebar vistelser i flera olika miljöer både socialt och geografiskt, och där kopplingen till den nationella

rörelsen till en början var långtifrån uppenbar. Efterhand under fältarbetets gång, framträdde dock ett mönster som befrämjade förståelsen av den Hawaiianska nationella rörelsen, på vilka grunder och på vilket sätt den hämtade sin näring (ibid).

Det finns stora likheter med den multivokala metoden på det idémässiga planet och sättet som jag har närmat mig det egna forskningsområdet. Karlskrona utgjorde basen för mitt fältarbete och där tog jag del av flera olika manifestationer rörande IT hösten 1999 och år 2000. Men för att förstå fenomenet IT i dess "hypade tillstånd" i ett perspektiv av helhet i samhället, var jag tvungen att geografiskt förflytta mig utanför Karlskronas gränser för att även studera hur IT manifesterades på andra håll - nationellt.

"Och exempelvis kopplingen" mellan en konferens med fokus på IT i ett nationalekonomiskt perspektiv, och en utställning som åskådliggör möjligheten att skapa ett virtuellt Karlskrona med hjälp av datagrafik, samt ett flertal intervjuer med en dataprogrammerare och webbdesigner på ett dåtida hårdtsatsande IT-företag, är till en början inte uppenbar. Dock, framträdde efterhand ett mönster även i mitt fall, som möjliggjorde en utkristallisering av IT och IT-hyphen, som en kraft av påverkan i en mängd olika sammanhang i samhället, samt några generella aspekter av social och psykologisk karaktär.

Det andra metodologiska närmandet som jag har använt mig utav utgörs av historikern David E. Nye samt filosoferna Ernst Cassirer och Cornelius Castoriadis förfarande i deras respektive analyser.

David E Nye påvisar hur teknologi inkorporeras i ett samhälles berättande - i texter, också vetenskapliga analyser.

Hans egen analys handlar om hur teknologi inlemmas i den amerikanska kulturen, men hans sätt att närma sig ämnet är även överförbart till vårt västerländska samhälle. I det perspektiv som Nye driver, ingår teknologi - teknologiska artefakter, maskiner och infrastruktur - i vår tillvaro som en social konstruktion med ett mycket symbolladdat värde dvs. en teknologi ingår "också" i vårt sätt att förstå vår tillvaro och oss själva, som medborgare i ett specifikt samhälle. Teknologi och dess tillämpning, skapar på så sätt en känsla av tillhörighet till det geografiska rum som vi är födda och uppväxta i (David E.Nye 1997:1ff, 179ff).

David E. Nyes (1997) avläser det samhällseliga berättandet via texter, film och manifestationer där teknologi, det teknologiska praktiserandet ingår som viktiga beståndsdelar med ett högt symbolvärde. Hans arbetssätt är metodologiskt givande i mitt eget sätt att närma mig IT och IT-hypen, som en kraft av påverkan i vårt eget samhälle - med en så stark symbolladdning att den till och med kan penetrera vårt sätt att förstå tillvaron på.

När jag har tagit del av och analyserat manifestationer, uttalanden och texter, som ingår i "det samhällseliga berättandet" - där informationsteknologi utgör ett centralt element, samt dess konsekvenser för samhället - har jag haft nytta av Cassirers sätt att närma sig berättandet i ett samhälle. Han påvisar hur det ingår i ett symbolladdat språkbruk, som har sitt ursprung i det konkreta praktiserandet av exempelvis en teknologi och den bearbetning på det tankemässiga planet som "praktiserandet" ger upphov till. Detta språkbruk på det symboliska planet avskiljer sig dock efterhand alltmer ifrån det konkreta praktiserandet när vi enligt Cassirer "också" ger

verktyget egenskaper som det inte har (symbolisk form se E. Cassirer 1996:Vol 2. 199ff, 1996:Vol 4.41ff).

I mitt fall tydliggörs detta analytiska förhållningssätt när ”verktyget IT” manifesteras för att mer ge samhällets medborgare, deras förhoppningar och drömmar substans, än att konkret redovisa vad verktyget IT verkligen kan utföra - i sin rådande befintlighet. På så sätt har Cassirers tankegångar hjälpt mig att utröna vilken form ett symbolspråk har. I mitt fall avseende digital informationsteknologi och de olika egenskaper av inneboende symbolik som IT besitter när det manifesteras i samhället (ibid).

Detta symbolspråk har jag sedan kunnat länka till filosofen och samhällsanalytikern Cornelius Castoriadis (1987:3ff,112ff, 136ff) och hans sätt att tillskriva det symboliska värdet av ett fenomen, som en kraft av stor påverkan i ett samhälle. Hans utgångsläge är att alla institutioner i ett samhälle, att hela vår tillblivelse som sociala och tänkande varelser i grunden vilar på imaginära beståndsdelar. Med andra ord, vi tillägnar oss mentalt alltid en världsbild – ett specifikt samhälleligt synsätt som står i relation till vår egen förståelse av oss själva i samhälleligt sammanhang – vår självbild. Världsbilden och självbilden, står i sin tur i relation till en samhällsordning som både förvaltar världsbilden och självbilden, samt dessutom får legitimitet för sin egen existens på dessa grundvalar.

Eftersom all samhällsbyggnad, i grunden vilar på människornas förmåga att ingå eller snarare uppgå i det imaginära - socialt och mental - så vilar också våra symboler och symbolrelaterade handlingar på dessa imaginära grundvalar enligt Castoriadis. Detta leder fram till två slutsatser: Den första utgörs av att "verkligheten" i samhälls-

byggnad i grunden är konstituerad av imaginära och inte symboliska värden, eftersom "själva symbolvärdet" också är grundad på beståndsdelar av imaginär natur. Med andra ord, för att vara människor behöver vi bearbeta och förstå tillvaron både intellektuellt och i ett socialt sammanhang, vilket i sig själv handlar om förmågan att intellektuellt ta till sig olika egenskaper som är fyllda av värden på det imaginära, fiktiva planet. Den andra slutsatsen blir: Att förstå ett samhälle är att förstå hur de konstruerar sin symbolik och bara genom att exempelvis använda ordet "verklighet" har det fått en värdeladdning som är en imaginär, fiktiv konstruktion. En "social och psykologisk sammansatt verklighet" är därmed främst en slags inlärd intellektuell uppfattning på det omedvetna planet, både om hur vi skall uppfatta och förhålla oss till samhället och tolka dess olika symboler (ibid).

Cornelius Castoriadis (ibid) användbarhet som ett "metodologiskt verktyg" i min avhandling, består i hans förmåga att dekonstruera symbolvärdet i det samhälleliga berättandet genom att konkret ta till sig "substansen" i det som förmedlas och därefter se vad det innebär i praktiken - vad händer, kan det fungera och på vilket sätt? Vad som gäller IT kan det exempelvis handla om olika aspekter av det "papperslösa samhället", det virtuellt skapade via datagrafik i relation till verklighetens motsvarigheter etc.

I mitt fältarbete har förgående färdigheter - förmedlade av Nye, Cassirer och Castoriadis - breddat och fördjupat min egen förmåga att pendla mellan distanserade, analytiska perspektiv "utifrån" och perspektiv som är mer upplevelseorienterade "inifrån" - med alla de möjligheter till tolkning, som det innebär att försöka se något med "den andres ögon".

Det tredje tillvägagångssättet avseende metod utgörs av socialantropologen J. Clyde Mitchell och hans beskrivning av ett närmande till det socialantropologiska fältet, som benämns *situational analysis*. I min tolkning utgör det ett förhållningssätt till de aktörer som studeras och det specifika sociala sammanhang, där socialantropologen avläser vad som är på gång ”här och nu” i ett samhälle samt hur det avspeglas socialt och mentalt hos olika aktörer. J.C. Mitchell berör också hur *situational analysis* rör sig på detaljnivå i strukturellt hänseende. Det specifika sociala sammanhanget, samt aktörernas egen tolkningsförmåga av den rådande situationen är därmed av stor betydelse, eftersom det alstrar olika strategier hos aktörerna i fråga (J. Clyde Mitchell 1987:301ff).

I mitt fältarbete och insamlande av empiri, som sträckte sig ifrån hösten 1999 till och med år 2000, var introduktionen av digital informationsteknologi det fenomen som var ”på gång” i samhället. Avseende ”andemeningen” i *situational analysis* dvs. detaljnivån och att fånga aktörernas strategier i det specifika sociala sammanhanget, kunde jag ge mig hän åt fenomenet IT för att ”känna in” och ta del av dess karaktär i all sin detaljrikedom. Det handlade för min del om att delta i olika manifestationer, utställningar och konferenser, samt att samtala med personer som hade varit delaktiga i den informationsteknologiska utvecklingen i södra Sverige. För att sedan distansera mig gentemot fenomenet, med frågeställningar som:

Hur analyserar olika aktörer i samhället IT i dess rådande tillstånd, vilka beståndsdelar bär upp deras argumentation? Hur fungerar digital informationsteknologi socialt och psykologiskt på en arbetsplats utifrån arbetstagarens egen

förståelse av sin arbetssituation och IT som en kraft av påverkan i samhället?

Därmed är jag nu framme vid socialantropologen Michael H. Agar, som redogör för **det fjärde metodologiska tillvägagångssättet** i min forskning och i fältarbetet. Han påvisar hur socialantropologens sociala och psykologiska förståelse av forskningsfältets aktörer skall ställas i relation till det provisorium som denna form av förståelse faktiskt är i forskningsprocessen. En förståelse som befinner sig inom en ”ram av antaganden” som ständigt kan raseras, omprövas utifrån de nya premisser som uppnås av ökad insikt och kunskap utifrån ”de andras” sätt att tänka och fungera socialt (Michael H. Agar 1996:30ff).

Detta ”provisorium och ram av förståelse” ingår dock för socialantropologen i en medveten strategi för att nå så långt fram som möjligt i förståelsen av subjektets sätt att förhålla sig till och handskas socialt med sin omgivning. Det mönster som socialantropologen finner utifrån detta tillvägagångssätt skall i sitt idealtillstånd harmoniera och överensstämma med den data hon varseblir under forskningsprocessen gång (ibid).

Det som jag tycker om med Agars metodologiska resonemang, är att det verkar präglas av en ödmjukhet och distans till sitt förhållningssätt i fältarbetet - både i relation till den egna förståelsen av subjektet och i relation till subjektets egen kunskap. Det yttrar sig i att socialantropologen vet att hon emellanåt har fel i förståelsen av den andres perspektiv. Socialantropologen vänder dock denna problematik till en fördel, när hon raserar och omprövar sin ”felaktiga förståelse” för att sedan stärka den egna insikten i subjektets sätt att tänka och fungera.

I mitt fältarbete har den kontinuerliga modifieringen av förståelsen av den andre - subjektet - huvudsakligen berört mitt insamlande av empiri på olika offentliga manifestationer, i intervjuer och i texter. Ett insamlande av empiri, som huvudsakligen förmedlar olika tankegångar av social och psykologisk karaktär kring bruket av IT.

I intervjusituationerna har jag haft stor nytta av Agars sätt att förespråka både en öppenhet och en beredskap för att ompröva ett förhållningssätt eller en frågeställning när jag märker att den inte längre bär - inte är hållbar.

Ett syfte med avhandlingen är att synliggöra mitt empiriska material. Jag arbetar därför nära min empiri genom att i möjligaste mån låta dessa "röster göra sig hörda och tala till punkt" - även i avhandlingen. Det handlar om att både redogöra för "den andres" perspektiv och att åskådliggöra det mönster som jag finner.

Ett ödmjukt förhållningssätt inrymmer också ett

självkritiskt sådant, och att "resa in" i ett förhållandevis främmande samhällsfenomen - IT som en kraft av social och psykologisk påverkan i vårt eget samhälle - kan liknas vid att fiska med nät och att anlända till ett främmande vatten. Du vet att du skall fiska, men till en början vet du inte hur fångsten kommer att bli - vilka slags fiskar som stannar kvar i nätet och vilka som undslipper. Efterhand finkalibreras dock nätet utifrån de möjligheter till fångst som går att finna.

Förmodligen är det lite vanhelgande att likna insamlandet av empiri vid att fiska. Ändå ser jag ser en tydlig analogi i mitt sätt att tänka på fältarbetet i relation till att fiska, eftersom i ett holistiskt perspektiv befinner sig alla parter - fiskaren, fisken och möjligheterna till fångst i ett tillstånd av ömsesidighet dvs. analysen som kalibreras i

denna process av ömsesidighet skall till slut bli representativ för det inte längre fullt så ”okända vattnet”.

I mitt fall påbörjade jag fältarbetet i Karlskrona och de södra delarna av Sverige med att ”känna in” både vad jag ville och kunde göra med fokus på IT. Det handlade då om att finna några av dess sociala och psykologiska karaktärsdrag.

Under denna inledande tid - tidigt på hösten 1999 - gjorde jag mina första pilotintervjuer med några av de personer som hade stor insikt i regionens satsning på digital informationsteknologi - i form av utbildning, forskning och företags-etablering inom IT under 1990-talet. Intervjuerna gav mig förvisso kunskap, även generell sådan om utvecklingen inom digital informationsteknologi i Sverige och globalt, men framförallt skärptes ytterligare fokuseringen på det som jag ville göra inom ämnesområdet IT.

Jag fann att mellangenerationen var intressant att intervjua dvs. den generation som har uppnått en ålder då de själva är eller kan vara föräldrar, men vanligtvis fortfarande har båda sina egna föräldrar kvar i livet. Mellangenerationens perspektiv kändes stimulerande att arbeta vidare med, eftersom de i likhet med mig själv - också tillhörig mellangenerationen - har en relation till en tidsepok där digital informationsteknologi inte var allmänt förekommande i samhället.

Min egen nyfikenhet drev mig nu vidare i forskningsprocessen, för att undersöka hur personer i mellangenerationen hade anammat IT och arbetet framför datorn på sina respektive arbetsplatser. Jag sökte nu efter personer som hade en relativt långvarig arbetslivserfarenhet och även en relation till IT i sitt nuvarande arbete. I urvalet av intervjupersoner

arbetade jag enligt den klassiska ”gräv där du står” metoden, men den här gången var jag inte i Latinamerika eller i Afrika.

Istället var Karlskrona och södra Sverige basen för mitt insamlande av empiri - och en intervju ledde allt som oftast fram till nästa, via personliga kontakter.

När man väl börjar se ett samhällsfenomen framför sig och börjar skönja dess sociala och psykologiskt sammansatta konturer allt tydligare, då ser man ofta att många människor har en relation till fenomenet i fråga och så var det även i mitt fall.

Problemet vad som gällde IT i arbetslivet - och fortfarande gäller - är inte svårigheten att få tag på intervjupersoner, utan att kunna tränga djupt ner i mina intervjupersoners livsberättelser med fokus på IT. Vidare, att få möjlighet att delta i den dialog som uppstår i samtalet om deras relation till digital informationsteknologi. Under slutet av 90-talet och år 2000 var introduktionen och vidareutvecklingen av IT i många människors arbetsliv, det som var på gång ”här och nu” i samhället. I mina intervjuer avspeglas detta tillstånd oftast tydligt.

I mitt fall handlar problematiken i avhandlingen om ”det representativa”. Exempelvis mina intervjupersoner, arbetar inte inom en och samma profession, inte heller på ett och samma företag. Jag kan därför aldrig bli talesman för ett specifikt företag eller verksamhetsområde. Naturligtvis kan jag inte heller bli talesman för alla i mellangenerationen som använder sig av IT i arbetslivet.

Detta har dock aldrig varit min avsikt med fältarbetet, som handlar om att finna mönster av mer generell karaktär, socialt och psykologiskt, i användandet av IT i arbetslivet - utifrån

mina intervjupersoners upplevelsebaserade och reflexiva återberättande.

Jag är dock medveten om att mina intervjupersoners utsagor utifrån sina verksamheter i yrkeslivet, måste delas av flera personer inom samma eller liknande verksamhetsområden i vårt samhälle. Hur många har jag dock inte någon uppfattning om och det ligger också utanför mitt problemområde, som handlar om hur ett samhälle och dess aktörer förhåller sig till introduktionen av något nytt, en ny teknologi och hur det avspeglas i återberättandets form.

Vidare, fann jag utifrån ett par intervjuer i början av mitt fältarbete att arbetssituationen på de arbetsplatser som jag besökte inte tillät de pauser som behövdes för att jag skulle få den självreflexiva och uttömmande respons i intervjuaren, för att kunna gå vidare i forskningsprocessen. Att verbalt utveckla tankegångar kring ett påstående eller en frågeställning tar tid, ofta längre tid än några korta pauser under arbetstid. Det kan också vara hämmande för en person som ”också” har ett kritiskt förhållningssätt till sin arbetssituation att muntligt utveckla den formen av kritik på den egna arbetsplatsen.

För mig utgjorde det inga större problem att huvudsakligen förlägga intervjuerna till intervjupersonernas egna hem, eftersom min forskningsfokusering var deras berättande och analys avseende den egna arbetssituationen i förhållande till IT. Ett reflexivt tänkande utgör hörnstenar utifrån mitt sätt att bedriva socialantropologisk verksamhet och dessa beståndsdelar fann jag när intervjuerna förlades i intervjupersonernas egen hemmiljö.

I övrigt lät jag mig under fältarbetets gång ganska försättningslöst färdas i "IT-hypen", väl medveten om att jag befann på en plats och i en region där det hösten 1999 och

året kring millennieskiftet hände mycket, vad som gällde olika former av manifestationer med inriktning på informationsteknologisk utveckling.

Vad som gäller ”det representativa” för dessa manifestationer konstaterar jag - i likhet med mitt resonemang kring det representativa i relation till mina sju intervjupersoners utsagor - att liknande evenemang ägde rum även i övriga delar av landet under samma tidsperiod dvs. att manifestationer i form av utställningar, mässor, föredrag och konferenser med inriktning på avancerad teknologisk tillämpning och IT var vanligt förekommande både nationellt och internationellt.

Ett viktigt syfte med de delar av min avhandling som beskriver olika manifestationer med inriktning på IT är att förmedla en närvarokänsla till läsaren. Samma sak gäller mina intervjupersoners redogörelser över hur de upplever sin arbetssituation och sin relation till IT på den egna arbetsplatsen. Att förmedla närvarokänsla och att vara nära sin empiri går hand i hand utifrån mitt sätt att bedriva socialantropologi. På samma grunder försöker jag ge en närvarokänsla i läsoplevelsen till de texter som jag förmedlar till läsaren dvs. de texter i avhandlingen som är skrivna av representanter för forskningsfronten avseende teknologi och IT i ett socialt och psykologiskt sammanhang.

Därmed förmedlar jag nu **min metod att analysera text.**

Även när jag analyserar texter skrivna av nio vetenskapsmän i avhandlingens fjärde del - Nicholas Negroponte, Seymour Papret, Sherry Turkle, William J. Mitchell, Michael Dertouzos, Paul Virilio, Richard Sennet, Zygmunt Bauman och Manuel Castells – använder jag mig i grunden av socialantropologins metoder att varsebli olikan nya perspektiv, för att finna ett övergripande mönster -

ett både kumulativt och raserande tillvägagångssätt när nya intryck gör så att gamla måste omprövas – ett tillvägagångssätt som är användbart till såväl text, språk som film (Michel H. Agar 1996:32ff) .

När jag med hjälp av de föregående nio vetenskapsmännens texter belyser några aspekter av det vetenskapliga forskningsläget avseende teknologi och IT som ett samhällsligt fenomen - åren innan och året omkring millennieskiftet - använder jag mig av filosofen Ludwig Wittgenstein (i svensk utgåva 1996:225) och sociologen Johan Asplunds (1991: 42f) tankegångar och analysmetoder. Det handlar om att vår perception har en förmåga att utkristallisera ”fixeringsbilder” där i princip samma beståndsdelar kan omorganiseras på flera olika sätt och därmed ingå även i disparata fixeringsbilder - beroende på oss själva, vår kunskap och våra intresseområden.

I min tolkning fungerar det så, att personen i fråga ser vad hon har kunskap att se i korrelation med vad som finns tillgängligt att ta del av. I en bebyggd och bebodd miljö, avgränsar exempelvis en arkitekt både sitt synfält och sin förståelse annorlunda än vad en socialantropolog gör. Arkitekten ser - utifrån den kunskap som hon har fått i sin profession - att de olika huskropparna har en historia att berätta, kanske via ombyggnader och olika former av renovering. I en och samma huskropp kan arkitekten ofta avläsa vilket sammanhang och vilken funktion den har haft i samhället under olika tidsepoker. Med andra ord, ett och samma objekt är ofta föremål för ett flertal fixeringsbilder beroende på vad som får en framskjutande plats i den egna betraktelsen och analysen.

Sätter vi nu in IT som en "kraft av påverkan" enligt föregående exempel, är det troligt att arkitekten har ett funktionsinriktat och visionärt synsätt kring tillämpningen av IT avseende design och praktiska funktioner relaterade till husen och lägenheterna.

Utifrån samma blickfång skönjer ofta socialantropologen andra samband utifrån en perception som riktas mer mot boendet, sociala grupperingar och människornas livsvillkor även i relation till IT som en kraft av påverkan. Så trots att arkitekten och socialantropologen betraktar samma saker - samma huskroppar och boendemiljö - ser och avläser de inte samma saker i betraktandet och i den tankemässiga bearbetningen.

Agar, Wittgenstein och Asplunds analys och arbetsmetoder, ledde till en öppenhet i förståelsen att kunskap och vetenskaplig tillhörighet "också" präglar varseblivningen av ett fenomen.

Vidare, att en person alltid även bär med sig olika aspekter av den tidigare "varseblivningen" när hennes perception fångar något nytt - till och med inom samma blickfång. Därmed är det möjligt att påstå, att olika vetenskapliga forskningsområden ofta kompletterar varandra och det är först när olika analyser läggs till varandra, som vi kan förnimma en helhet.

Utifrån dessa grunder presenterar jag i avhandlingens fjärde del "avseende IT-teoretikerna", deras texter som olika fixeringsbilder för att fånga det "kognitiva raster" av vetenskaplig tillhörighet som de befinner sig inom. En vetenskaplig tillhörighet och ett kognitivt raster som dessa vetenskapsmän "också" avläser informationsteknologisk utveckling utifrån.

Ett undantag gör jag dock i min presentation av sociologen och samhällsplaneraren Manuel Castells (vol.3. 2000:380) samt hans sätt att redogöra för IT-samhället. Jag formulerar ingen fixeringsbild för Castells del, eftersom jag anser att han själv gör detta i form av en ”pluseffekt” på en samhällsanalytisk nivå. Det handlar då om att enskilda delar samverkar och banar väg för det rådande och än mer kommande nätverks-samhället i ”informationsåldern”.

Syftet, även i fjärde kapitlet av avhandlingen som penetrerar ”IT-teoretiker och deras texter” är att låta dem få komma "till tals" på sina egna villkor. Dessutom handlar det om att förmedla innehållet i deras texter utifrån läsoplevelsens perspektiv, med frågeställningar som: Vad förmedlar texterna och vilken form av förståelse av teknologi och IT-fenomenet får läsaren med sig i det ”mentala bagaget” när hon tar del av deras texter? Ej att förglömma, är att texterna översattes och publicerades i Sverige under en tidsperiod - åren innan och året omkring millennieskiftet - då IT var ”på gång” i ett samhälleligt sammanhang bestående av ”här och nu”.

Syftet - en uppsummering och vidareutveckling

Ett syfte med min avhandling är att den skrivs för att vara tillgänglig för andra vetenskapsmän och forskare inom humaniora, samhällsvetenskap och det teknologiska ämnesområdet. En viktig ambition i mitt skrivande, är därför att utifrån mitt empiriska material, abstrahera fram teoribildningar på ett gängse socialantropologiskt sätt och samtidigt befinna mig på en nivå av tillgänglighet för forskare inom andra vetenskapliga områden. I avhandlingens text tar det sig uttrycket att jag hellre tydliggör en specifikt samhällsvetenskaplig och socialantropologisk begreppsapparat än att låta

den stå "oförklarad". Detta förhållningssätt är helt i linje med mitt eget sätt att bedriva socialantropologisk forskning dvs. att i skriv- och tankeprocessen föra upp nivåer av "teoretiskt djup till ytan" för att om möjligt vidareutveckla och förfina dem till ett användbart redskap - i analys och/eller metod.

Ett annat generellt syfte med avhandlingen, är att jag redovisar mitt empiriska material genom att "synliggöra rösterna" - i form av IT-manifestationer, IT-brukare och IT-teoretiker - genom att låta dessa röster i möjligaste mån bli hörda på deras egna villkor innan jag i egenskap av socialantropolog utkristalliserar ett mönster av mer övergripande karaktär.

Problemframställan

- uppsummering och vidareutveckling

Ett betydelsefullt närmande till min problemfokusering handlar om hur olika aktörer i samhället introducerar en teknologi som är ny i sin tillämpning i stor skala. I avhandlingen handlar det om introduktionen av IT på bred front och hur det avspeglas i det samhälleliga återberättandet åren innan och året omkring millennieskiftet - under IT-hypen - med Karlskrona och södra Sverige som bas, men också i ett nationellt perspektiv.

Frågeställningar i anknytning till min problemfokusering inrymmer följande aspekter:

Hur presenterar olika aktörer i samhället IT, vilka beståndsdelar bär upp deras argumentation i form av konferenser, utställningar och tidningsartiklar med digital informations-teknologi som ett viktigt element?

Samt, hur fungerar IT socialt och psykologiskt på en arbetsplats utifrån arbetstagarens beskrivning samt analys av

den egna arbetssituationen och IT som en kraft av påverkan i samhället?

Vidare, på vilket sätt analyseras teknologi, digital informationsteknologi av olika vetenskapsmän utifrån innehållet i deras texter som översattes och publicerades på svenska åren innan och år 2000?

Den ”röda tråden” i avhandlingen utgörs av att utkristallisera olika sociala och psykologiska faktorer, som tillskrivs digital informationsteknologi utifrån de olika former av IT-manifestationer, samt de olika IT-brukare och IT-teoretikers ”återberättande” som penetreras i avhandlingen. I avhandlingens avslutande diskussion lämnar jag sedan ett förslag till hur det kan fungera - socialt och psykologiskt - när en teknologi introduceras på bred front i ett samhälle. I avhandlingen handlar det om den storskaliga introduktionen av IT i vårt samhälle - i egenskap av ”hype”.

Disposition

Totalt består min avhandling av fem kapitel. I detta inledande kapitel tar jag upp bakgrunden till min studie om IT och IT-hypen som en kraft av påverkan i vårt samhälle åren innan och omkring millennieskiftet 2000. I detta första kapitel inryms också en inledande definition av begreppet hype samt min egen positionering i relation till teknologi och teknologisk utveckling. Vidare, tar jag i detta kapitel upp metoden, syftet och den problemframställan som ligger till grund för avhandlingen.

I det andra kapitlet får läsaren ta del av mina deltagande observationer i fältarbetet avseende olika manifestationer fokuserade på IT. Jag åskådliggör också i kapitel två - med hjälp av texter ifrån tidningsartiklar samt böcker skrivna på svenska, publicerade åren innan och omkring millennieskiftet

- hur visioner om vad som skulle uppnås med hjälp av IT ofta fick en mytologisk fiktiv karaktär.

I det tredje kapitlet förmedlar jag sju intervjupersoners återberättande - hösten 1999 till och med år 2000 - om hur IT utövar såväl ett socialt som psykologiskt inflytande i arbetslivet. Mina intervjupersoners egna reflektioner avseende sociala och psykologiska aspekter i användandet av digital informationsteknologi utgör ett betydelsefullt element i avhandlingen. Utifrån mitt intervjumaterial utkristalliserar jag sedan ett övergripande mönster av social och psykologisk karaktär.

Det fjärde kapitlet innehåller en presentation av nio vetenskapsmän som är fokuserade på teknologi och IT i ett sammanhang av samhällspåverkan. Deras texter översattes samt publicerades på svenska åren innan och året omkring millennieskiftet 2000. En avsikt med detta kapitel, är att förmedla föregående vetenskapsmäns perspektiv avseende IT i relation till deras respektive professionstillhörighet. Jag vill även påvisa möjliga beståndsdelar och begrepp som läsaren får med sig i sitt ”mentala bagage” vid genomläsningen av dessa texter. Även i kapitel fyra strävar jag efter att finna ett övergripande mönster utifrån ”IT-teoretikernas” texter och analyser.

Det femte kapitlet är avhandlingens avslutande kapitel och det innehåller syntesen, summeringen och avhandlingens avslutande diskussion. I tidigare kapitel har jag tämligen troget följt min empiri och försökt förmedla en känsla av närvaro till de teknologi- och IT-relaterade manifestationer, intervjuer och texter som återfinns i avhandlingen.

I det femte och avslutande kapitlet höjer jag dock abstraktionsgraden genom att ge förslag på de beståndsdelar som

kan skapa ett berättande av mytologisk karaktär. Jag förmedlar också i generella ordalag mina ”IT-brukares” upplevelser av digital teknologi på den egna arbetsplatsen, samt ställer deras konklusioner i relation till avhandlingens ”IT-teoretikers” konklusioner. Avslutningsvis repeterar och vidareutvecklar jag min definition av en hype, samt lämnar i den avslutande diskussionen ett förslag på både dess karaktäristik och funktion i ett samhälle, för att sedan avsluta avhandlingen med ett kortfattat slutord.

Därmed är ni varmt välkomna på en ”resa till den kontinent”, som är präglad av både en hype och IT dvs. den storskaliga satsning på digital teknologi som hypen förde med sig som en kraft av påverkan på vårt samhälle ...

MYTEN

**Att analysera IT-myten
för att penetrera och redogöra för IT-hypen**

utgör härmed den inledande rubriceringen på det andra kapitlet i min avhandling. Myter och mytologiska konstruktioner är dock inte en helt oproblematiserad arena att befinna sig på för en socialantropolog och samhällsvetare.

Så, innan jag definierar och vidareutvecklar mitt eget närmande avseende mytologiska konstruktioner (avh:45ff) - i relation till den nutida och storskaliga introduktionen av IT i vårt samhälle - ämnar jag i socialantropologisk anda först ta er med på ett besök "i IT-myten".

Det handlar om en utställning i centrala Karlskrona hösten -99. En utställning avseende teknologi, IT och visioner om framtiden, vilken kan ses som en manifestation av mytologisk karaktär i skenet av den rådande IT-hypen, åren innan och omkring millennieskiftet.

**Texten på en affisch, en utställning och en
guidning i ett samhälleligt kraftfält, som består av
olika visioner om framtiden:**

gtm

The Global Tendency Machine

19/9 1999 - 24/10 1999

läser jag på en affisch som är uppsatt på en husvägg i Karlskrona i slutet av oktober 1999. Lite längre ner på anslaget står det skrivet med fet stil, *skyddsrum berggården* och *entré skepparegatan/amiralitetsgatan*.

Jag förstår nu att det handlar om en utställning och det framgår också av affischen att *gtm, The Global Tendency Machine* är namnet på en utställning, som är anordnad av Blekinge Museum. Vidare att den ingår i utställningsserien

Framtidstro, som i sin tur är anordnad av Läns museerna & Nordiska museet i samverkan.

Gula prickar som är målade på trottoarer och gångstigar leder mig till ett stort skyddsrum i Karlskronas centrala delar. Från utsidan ser det ut som om besökaren går in i ett stort underjordiskt garage. Skyddsrummet är insprängt i berget och utgör en tillfällig lokal för ”gtm-utställningen”. Jag passerar två gröna tygskynken när jag vandrar ”in i utställningen” och möter skyddsrummets råa betong- och bergväggar.

Utställningen inleds med en videoprojicering, som handlar om föråldrad teknologi sett utifrån vårt nutida perspektiv, gårdagens uppfinningar i form av flygplan och andra kommunikationsmedel samt gårdagens experiment med binära talkombinationer i datormaskinens barndom. Det som kan benämnas ”det förflutnas utopi” i teknisk utveckling och som nu utgör en naturlig del av vardagen för oss i västvärlden.

Jag vandrar längre in i skyddsrummet, förbi kokospalmer och två ”döda människor” - två utklädda dockor i ”dödsställningar”, som ligger utsträckta på golvet i sina kamoufla-geuniformer. Installationen utgör för mig en paradox. Ett skyddsrum, som ofta har ett konkret värde i form av tillfällig överlevnad och trygghet, förbyts till sin motsats. Skyddsrummet erbjuder nog fortfarande en möjlighet till överlevnad, men i enlighet med utställningens installationer kanske inte för oss människor som biologiska varelser.

Vi befinner oss i gtm-utställningen, i den ständigt pågående analysen om framtiden. Den utgör som alltid en källa för olika former av antaganden och spekulationer, vilket också utställningen uppenbart bekräftar.

Bobyn en semivirtuell skapelse

Några teveskärmar visar ansiktet av en ung man, som samtalar om såväl vardagliga som existentiella ting. Ansiktet är delvis -munnens partier- en grafisk rekonstruktion och han kallas för ”Bobyn”. På en textad tavla bredvid en av teveskärmarna står det följande:

Bobyn är en semivirtuell karaktär vars förebild hämtats från de virtuella popstjärnor som utvecklats i Japan sk. idorus. En idoru spelar in och ger ut skivor, ger konserter och svarar på fansens brev, men finns inte i verkligheten. Bobyns karaktär lånar programledarens format och charm och silar tidens tendenser till lättsmält, underhållande form. Ibland är Bobyn gäckande ibland uppriktigt bekymrad och eftertänksam. Hur står det till med framtiden egentligen?

Jag lyssnar på Bobyns inspelade monolog:

” Vad vill ni veta nu? I framtiden kommer man att bli trött på att allt bara är slemmigt och mjukt. Det vore härligt att resa i rymden, men det skulle ta alldeles för lång tid och man skulle bli för uttråkad ... I framtiden kommer alla att röka jättemycket cigaretter. Jo jag vill, inom gentekniken, skulle det vara jättebra om de hade någon spruta och kunde spruta in i mitt blod och jag blev intresserad av allting ... Om man hade någon slags headset som kunde läsa av alla ens tankar och sen kunde jag spela in de tankarna i det headsetet ... Så sätter jag på det headsetet på en annan människa, så fattar den människan exakt vad jag tycker och tänker. Jag tror att hela den virtuella verkligheten, kommer nog säkert att bara användas för sex i framtiden. Jag tycker att det här med virtuell verklighet är oerhört bra. Cyberspace och allt det här blir ett forum för alla fetischer ... Man kan vara man eller kvinna eller man kan vara hund, eller man kan vara precis vad som helst, och man skulle kunna göra vad som helst. Jag tycker att det här med mikrochips och så, det kommer säkert att komma något nytt ... Den där hjälmen jag pratade om förut. Den skulle inom litteraturens värld, skulle det fungera jättebra. Det här att lägga ut litteratur eller böcker på Internet, det fungerar ju inte. Det måste man ju

fortfarande läsa och det orkar man ju inte ... sedan kan man köpa den här lilla delen som man pluggar in i hjälmen och sen får jag hela boken, till exempel en bok eller berättelsen eller minnet, pang i huvudet med en gång och sen är det klart med det. Man kommer ju ändå leva tills man är 97 år gammal, eller 197, det kommer man säkert att göra, för man kommer säkert att kunna byta ut sin kropp. Man får välja när man får dö, för det är när man tröttnar i princip ... Robotfotboll, artificiell intelligens, det är väl lika bra att det är robotar som spelar fotboll ... Man kan ju låtsas att spenatsallad är gott och så, men det är ju baconen i spenatsalladen och den feta djävla dressingen som gör det ... Men då hörde jag kanske eller läste, eller tänkte på själv, också en väldigt logisk sak, biologisk arkitektur och då menar jag också levande vävnad. Och det är någonting som hela tiden, som man inte behöver köpa, någonting som växer. Någonting som växer och utvecklas i takt med dig. Det krävs kanske femhundra år för det ... Universum, du vet universum, för litet. Jag läste nyligen här, universum räcker inte till. Vad vill ni veta nu?”

Skådespelaren skapar med hjälp av sin monolog tankegångar hos åhörarna, som är länkade till framtiden. Genom att simulera virtuellt skapade mänskliga karaktärsdrag, vilket är resultatet av ett dataprogram, låter han sig själv ingå i en installation av en framtid, som i nuläget upplevs som fullt nåbar. Det finns en inre logik i ”Bobyngs” resonemang om än fyllt av motsägelser - ett dataprogram äter inte bacon i spenatsallad, eller kanske är det så, att bara ett dataprogram kan ge sken av att äta bacon i spenatsallad.

Ett dataprograms karaktärer kan dock överleva sina upphovsmän precis som karaktärerna i en film kan överleva sina ursprungliga rollinnehavare. Enligt mitt synsätt är det i nuläget snarare dataoperatörens egenskaper, som gör en databaserad människoliknande rollkaraktär föränderlig över tid i överensstämmelse med de kännetecknen som normalt tillskrivs människan. Inte den virtuella människan, rollkaraktären i sig själv, oavsett vad vi som betraktare ger

”karaktären” för kännetecknen i våra egna tankevärldar och utifrån vår egen samtid.

Cybugs, insekter i metall

På väg mot skyddsrummets nedre regioner passerar jag förbi några Cybugs, som trots sina kroppar och ben i metall kan upplevas som en korsning mellan någon form av skalbaggar och mycket storväxta kackerlackor. Bredvid ligger en lapp som talar om att "Cybugsen" står för en utvecklingslinje inom artificiell intelligens - AI - där maskiner skall kunna upprätta en slags socialt inlärd relationer gentemot varandra och där deras beteende avgör hur vi uppfattar dem. Lappen avslutas med följande text:

... I GTM har vi en farm av elektroniska skalbaggar, så kallade Cybugs. I ljus blir de skräckslagna och drar sig undan. Trots skalbaggarernas kretskorts design uppfattas deras rörelser som äkta och insektslikt.

Ett mediamonument och visioner om framtiden

Jag går nerför en metalltrappa och når skydds-/bergrummets nedersta nivå. Där befinner jag mig framför ett konstverk, ett ”mediamonument” bestående av teveonitorer som är ”uppriggade” tillsammans med teveantennor och en stor vit parabolantenn. På en grå bergvägg projiceras ansikten av debattörer, journalister och vetenskapsmän, som gör muntliga analyser med fokusering på vår framtid. ”Mediamonumentet” som också tillhandahåller sittplatser för besökarna, förstärker upplevelsen av tillhörighet till vårt nutida informations- teknologiska samhälle. I början urskiljer jag varje anförande för sig själv, men efter en stund börjar de olika monologernas gränser gentemot varandra att upphöra. Argumentationens utgångsläge berör upplösningen av den nationella dominan-

sen, ett samhälleligt tillstånd där politikernas handlingsförmåga är kringskuret av globaliseringens krafter. Kvar finns enbart nuet, vår samtid, att administrera för politikerna. Utifrån mina anteckningar och delvis med egna ord återger jag den idémässiga innebörden i några av analyserna enligt följande:

Globaliseringen utvecklar stora företag vars ekonomiska maktmedel övertrumfar politiken. De politiska visionerna hamnar på slaktbänken, eftersom politiska visioner kräver utrymme och en planerbar framtid. Framtiden är, eller snarare blir, död som planeringshorisont.

Den ”postmoderna eran” tillhandahåller inga sanningar utan endast sannolikheter, vilket naturligtvis ändå kan ha inflytande på vårt agerande.

Samhället av idag är en komplicerad skapelse. Mat för dagen, bil och hus, det man vill ha är samma saker som tidigare, fast bättre.

Kunskap, det är mer kunskap i materialet idag. En ny bil innehåller mer kunskap än tidigare.

Valbarheten ökar, 100 sändningar ”nyheter” som innehåller samma sak. Nyheterna återges som slutna händelser, vilka förklaras på samma sätt - i ett globalt perspektiv - när skillnaden i tid och rum har försvunnit.

Allting sprids snabbt. Arkitektur sprids snabbt trots att det i huvudsak är en stillastående företeelse. Hastighet, politiska hastigheter utgör ett hot mot demokratin, all beredning är för snabb.

Datorerna, cyberspace, att kroppsligen gå in i en interaktiv värld gör att det kan bli svårt att hålla isär den verkliga världen och den virtuella. Den virtuella världen som kanske kommer att besitta fysiska förmågor och känslor i framtiden.

Nutidens genteknik är omöjlig utan informationsteknik i insamlandet av data. Informationsteknologi och biologi har ett utbyte av metaforer.

Det nya måste även finnas i nuet, annars blir det obegripligt.

Datorer ska ej fås att fungera som människor, utan utifrån människors egna behov. Det finns datorsystem som simulerar biologiskt liv. Vi är inte det sista steget på evolutionens steg. Datorer uppfattas som mänskliga, när de börjar bete sig som vi. Om någon visar eller spelar känslor uppfattar vi det som känslor. Maskiner med ett eget medvetande kommer att sträva dit. Framtidens dator är integrerad i mänsklig

kommunikation genom blixtsnabb signalöverföring och via implantat i människors kroppar. Människor ingår då i en nätverksstruktur och bär sin arbetsmiljö med sig.

Utställningen har tematiskt valt att åskådliggöra virtuella ställföreträdare för oss människor, högteknologi och visioner angående framtiden. Visionerna och spekulatioerna om framtiden är intressanta även om de ofta får drag av "science fiction" i förhållande till sin samtid. På väg mot utställningens utgång läser jag följande profetia i gtm-utställningens tillhörande bok. Profetian/analysen speglar olika synsätt på vår kommande framtid och befinner sig helt i linje med utställningens tema, vilket är ganska naturligt. Den har imaginära, mytologiska drag när den spekulerar om hur framtiden kommer att utvecklas med hjälp av informationsteknologi. På ett annat plan ingår också det imaginära, det mytologiska i en mental bearbetningsprocess för att förstå den omgivande samhälleliga verkligheten. Analysen med fokusering på vår möjliga framtid utgjorde för mig avslutningen på utställningen *gtm - The Global Tendency Machine*:

Vår tids förhärskande framtidsbild domineras av föreställningen att informationsteknologi och bioteknologi kastar om förutsättningarna för all social samvaro. I myten om informationssamhället är upplösning ett kodord. Det gäller särskilt alla former av hierarkier. Nationalstaten vittrar bort, statliga byråkratier och storföretag konkurreras ut av snabbväxande kunskapsföretag och frivilliga "net communities". Bara flexibla snabbmänniskor finns kvar. Den dominerande framtidsbilden är politiskt liberal och kulturellt anarkistisk på samma gång. Dess tekniska språkbruk och tonvikt på individuell förlösning gör den till en klassisk

manlig myt, som dock är på väg att erövrats av fler än unga, självständiga män. Så vad kommer då att ske ? I informationssamhället är information grunden för alla system från gener till robotar. Genteknologi och informationsteknologi växer ihop till en integrerad teknik för biologisk evolution av komplexa informationssystem. Medierna konvergerar teknologiskt och organisatoriskt. TV, tele, data, journalistik och reklam blir kort och gott media i samma tekniska kultur. Sammanglidande estetik suddar ut skillnaden mellan nyhet och budskap, mellan verklig händelse och snygg story. Hastigheten i informationsflödet blir överväldigande och stora resurser går åt till att bygga system som kan begränsa och sortera informationen. För att klara situationen tar vi hjälp av autonoma agenter på nätet som blir våra betjänter och väljer TV-kanaler åt oss, ställer om värmen på landstället och sköter de flesta av våra inköp. Som konsumenter för vi ett ständigt krig med alla försäljare som med olika programmeringsknep lockar till sig våra agenter och överlistar dem med lockande erbjudanden. En nätbaserad marknadsmyndighet ska övervaka att reglerna följs och att marknaden fungerar, men förgäves. Stordriftsfördelarna i mediabranschen motverkar konkurrens och skapar allt större monopol på global nivå. Dessa mediakorporationer sträcker sig över kontinenter utan geografiska eller politiska gränser. Ja så kan det gå. Mycket tyder på det (Jakob Lind 1999:7 ff).

I ovanstående text finns ett konfliktperspektiv. Det fokuserar på ett globalt mediamonopol, som struktureras i form av nätverk, men texten handlar även om ökad mångfald och ökad hastighet i det samhälleliga informationsflödet, vilket därmed

ger ansatsen till frågeställningar som berör flexibilitet, snabbhet och mångfald, men till vad? - i sin användbarhet.

I föregående version av framtiden dock inte till att redovisa olikheter utan snarare till ”nyanser” inom en mängd likartad information och att IT ingår i den samhällsutveckling, som kan beskrivas ”mångfald inom det likartade, utifrån samma källa”.

När jag lämnar utställningen bakom mig och flanerar runt i staden, i vårt ännu existerande lokala och nationella samhälle, ser jag i reklamskyltarnas retorik ofta en återspeglning av det som tydligt kan återföras till den nutida människan. Nya teknologiska produkter, som ger människan möjlighet att befinna sig med ett steg i nutiden och det andra steget tydligt riktat emot framtiden - det evigt nya, föränderliga, det globala och flexibla. I reklamen utläser jag blivande tekniska och kommunikativa möjligheter, som kommer att tillverkas för individen med hjälp av modern högteknologi. Men jag ser också kontinuitet i de traditionella verksamheter som inryms i stadens olika byggnader, allt ifrån cykelreparatörer och bagerier till frisörsalonger. Det utgör näst intill en inneboende egenskap hos det nutida informationssamhället, en kontrastering av mytologisk karaktär i föreställningsvärlden, med en tydlig relation till den omgivande verkligheten och jag finner att det vardagliga livet i staden kontra gtm-utställningens visioner om framtiden förstärker kontrasten mellan teknologisk mytologi kontra vardagens verklighet.

En vardaglig verklighet som faktiskt fortfarande ofta bärs upp av nära sociala relationer och praktiska göromål, samt olika förhållningssätt av psykologisk karaktär såväl i det egna hemmet - inom familjen - som i arbetslivet och offentliga miljöer. Till detta kommer olika former av konkreta för-

utsättningar på det ekonomiska planet, som ofta också bidrar till skapandet av den "vardagliga verkligheten" för oss människor i ett samhälle.

I visionerna är dock den nutida människan ständigt uppkopplad och tillgänglig via Internet eller mobiltelefon. Därmed är hon i princip alltid nåbar för sina anhöriga eller arbetsgivare och för den information som anses vara av stor betydelse för henne. I västvärldens verklighet finns den onekligen dimensionen tillgänglig som en teknisk möjlighet, men den är också stadd i ständig utveckling med ett ben i nutiden och det andra i spekulationer om framtiden (se exempelvis Negroponte 1995. Turkle 1997. Mitchell 1997. Tapscott 1998). Vi människor är också ändligen varelser i behov av mat, sömn, samt både konkret social samvaro och avskildhet. Även i detta samhällseliga kraftfält befinner sig den nutida informationsteknologin, som ingående i visioner av mytologisk karaktär kontra vardagslivets verklighet, vilket för den enskilda brukaren naturligtvis inte behöver innebära någon motsättning, men kontrasten finns där.

Den informationsteknologiska mytologin, mitt närmande till mytologiska konstruktioner och en inledande definition

Det finns tre grundläggande mytologiska konstruktioner. Den första definierar myter som lögnaktiga skapelser enligt skiljelinjen "sanning eller lögn" och där det ofta handlar om att inte "gå på myten" i direkt analogi med lögnen.

Den andra mytologiska konstruktionen omfattar olika former av kosmologier och skapelseberättelser, vilka i sin tur ofta ingår i olika former av religiösa läror.

Den tredje mytologiska konstruktionen - och i mitt fall den sistnämnda - är komplex till sin karaktär, på så sätt att den

ingår i vår tillvaro fylld av värderingar, handlingar och föremål som inrymmer olika former av symbolik. I vår tillvaro där pengar ofta motsvarar en arbetsinsats, en ring på fingret äktenskap, en flagga ett land och att olika institutioner i ett samhälle har rätten att utöva makt etc.

Föregående symbolrelaterade språk är möjligt att länka till filosofen och samhällsanalytikern Cornelius Castoriadis (1987:3ff,112ff,136ff). Hans utgångsläge är att alla institutioner i ett samhället, att hela vår tillblivelse som sociala och tänkande varelser vilar på grundvalar där vi alltid tillägnar oss en världsbild - ett samhälleligt synsätt som i grunden är en imaginär konstruktion - som står i relation till vår självbild som likaledes är imaginär dvs. ej påtaglig på det fysiskt konkreta planet. Världsbilden och självbilden, står i sin tur i relation till en samhällsordning som både förvaltar världsbilden och självbilden samt dessutom får legitimitet för sin egen existens på dessa grundvalar. Därmed är det möjligt att säga att förståelsen av verkligheten dvs. vår verklighetsuppfattning, alltid kommer före verkligheten.

Eftersom all samhällsbyggnad, i grunden vilar på vår förmåga att ingå eller snarare uppgå i vårt tänkande och i sociala koder, så vilar också våra symboler och symbolrelaterade handlingar på dessa imaginära, fiktiva grundvalar. Detta leder fram till två slutsatser. Den första utgörs av att "verkligheten" i samhällsbyggnad i grunden är konstituerad av imaginära och inte symboliska värden, eftersom själva symbolvärdet också är grundad på beståndsdelar av fiktiv, imaginär natur. Med andra ord, för att vara människor behöver vi bearbeta och förstå tillvaron intellektuellt och i ett socialt sammanhang, vilket i sig själv handlar om förmågan att intellektuellt ta till sig olika egenskaper som är fyllda av värden på det

imaginära och icke fysiskt påtagliga planet. Den andra slutsatsen blir: Att förstå ett samhälle är att förstå hur de konstruerar sin symbolik och bara genom att exempelvis använda ordet "verklighet" har det fått en värdeladdning som är en imaginär, fiktiv konstruktion. En social och psykologisk verklighet blir därmed främst en slags inlärd intellektuell uppfattning på det omedvetna planet, både om hur vi skall uppfatta och förhålla oss till samhället och tolka dess olika symboler (ibid).

Föregående företeelser och även hela ekonomiska och politiska system kan förvisso i ett perspektiv ses som i grunden "imaginära konstruktioner" som är uppbundna till en mental föreställningsvärld samt sociala och ekonomiska kontrakt i ett samhälle. Detta är dock inte samma sak som att påstå att i princip allt i vår mentala existens upplevs som myter eller är imaginär – även om Castoriadis skulle kunna definiera det som att en del av våra imaginära värden möts av olika institutioner i samhället, medan andra fortsätter vara imaginära i form av fantasier och/eller drömmar (ibid).

Myten tar i min definition slut där verkligheten – eller om man så vill, vår "uppfattning" om verkligheten - tar vid i konkreta sociala och ekonomiska former som möts av samhället - exempelvis arbetar vi vanligtvis i vardagslivet, vanligtvis får vi lön för de arbetsuppgifter som utförs och lönen omvandlas till olika produkter som behövs för familjen och den nära sociala omgivningens fortsatta existens.

Avseende mytologisk konstruktion fokuserar jag i avhandlingen på hur myter ingår i konstruktionen av olika sätt att uppfatta hur en teknologi och hur IT inlemmas i vårt eget samhälle. Myter ingår - även myten om en teknologi - i vår verklighetsuppfattning samt i vårt sätt att fungera och bear-

beta tillvaron på dvs. i vår verklighetsuppfattning ingår olika imaginära, fiktiva beståndsdelar som är mer eller mindre kollektivt inlemmas i våra sinnen i växelverkan mellan återberättandet av myten och den vardagliga verkligheten. Båda sfärerna påverkar varandra och denna kraft av påverkan är subjektiv till sin karaktär beroende på hur mycket aktörerna är involverade i sättet att tänka och i det sociala agerande som myten i ett samhälle företräder. Parametern utgörs med andra ord av den grad av involvering som aktörerna har i relation till mytens sätt att åskådliggöra tillvaron (se exempelvis Taussig 1987. Kapferer 1988 och 1997. Amin W. Geertz 1992. Ernst Cassirer 1996: Vol 4, 41 ff. Kajsa Ekholm-Friedman 1994).

Föregående resonemang kan exemplifierat - i enkel form - handla om att betala räkningar via ett Internetbaserat konto på banken - något som många personer i vårt samhälle började med åren innan och året omkring millennieskiftet. När jag förde ämnet på tal med människor i olika sociala miljöer som jag då vistades i och på olika bankkontor i vårt land - fick jag svar som tydde på olika grader av involvering i myten, det samhälleliga berättandet och tankegångarna kring att betala räkningar på nätet. I sin mestoreflekterade form var svaren väldigt likartade det berättande som då ingick i budskapen, som förmedlades via reklam och massmedia dvs. ”att det är enklare, går snabbare och är mer flexibelt eftersom man kan betala sina räkningar när man vill, vid vilken tid som helst på dygnet”.

Däremot var det sällsynt med spontana svar och funderingar i relation till det tidigare mycket vanliga sättet att betala sina räkningar via ett personligt konto på banken eller dåvarande posten, som också var och fortfarande är tämligen

flexibelt om än inte lika snabbt i själva överföringen som då går via papper och postgång.

Detta exempel handlar för mig inte om att jämföra ett gammalt förhållningssätt i relation till en ny, utan just om att åskådliggöra hur ett berättande i ett samhälle - om att betala räkningar på nätet - som först har ett visionär karaktär snabbt realiserar i ett nytt förhållningssätt, ett vanemönster dvs. det som kan benämnas "verklighet".

Vidare, att det existerar en växelverkan mellan mytens visionära förhållningssätt och hur det egentligen fungerar i praktiken vid exempelvis användandet av ny teknologi. Detta föder i sin tur nya myter i form av berättelser i samhället, som i olika hög grad internaliseras i dess olika aktörer vilket då handlar om att vara mer eller mindre involverad i myten och det praktiserande som den föreskriver (Ernst Cassirer 1996:Vol 4, 41ff).

Slutligen är jag intresserad av att åskådliggöra skillnaden - det glapp - mellan vision och verklighet som alltid finns när man introducerar en teknologi och i avhandlingens fall IT i ett samhälleligt sammanhang. Dock är jag i min analys av mytologiska konstruktioner kring IT, inte intresserad av se dem enbart i kontrasten "lögn eller sanning" utan snarare vilken form av verklighetsuppfattning de representerar, vilket i enlighet med min föregående beskrivning är ett mycket mer komplext förhållningssätt i analysen av IT som både en mytologisk konstruktion och samhällelig kraft.

Med denna inledande definition där jag positionsbestämmer mig i relation till ett förhållningssätt avseende myter och hur det avspeglas i det samhälleliga återberättandet, fortsätter jag nu mitt närmande till olika IT-myter med

Myten om informationssamhället

Emin Tengström (1987:29ff,85ff,142ff) använder i sin bok med titeln, *Myten om informationssamhället* termen myt, som ingående i ett värdesystem av olika företagsekonomiska, samhällliga och personliga handlingsstrategier. Strategierna representerar olika fokuseringar på vad som behöver göras för att ingå i den ”projicerade bilden” av hur det västerländska informationssamhället kan se ut i framtiden. Det handlar om visionen om det kommande digitala informationssamhällets uppbyggnad, som i slutet på 80-talet av många säkert kunde uppfattas som en fantasifull skapelse. Visioner om ett samhälle där huvuddelen av arbetskraften har arbetsuppgifter, som är intimt sammanlänkade med informationsteknologi och dess olika produkter.

Informationssamhällets mytologier förstärks i Tengströms analys (1987:42f) av samhällsgrupper som producerar olika informationsvaror och tjänster dvs. grupperingar som har någonting att vinna, ekonomiskt och socialt på en informationsteknologisk utveckling, eftersom de representerar ett ”särintresse”. Myten om informationssamhället underbyggs också av ett allmänt tillstånd av osäkerhet inför framtiden och får därför drag av spekulation. Tengström beskriver det som ett naturligt och kontinuerligt tillstånd, vilket grundas i vårt behov av framtidsbilder (1987:18ff) - med andra ord, olika visioner i vår föreställningsvärld om den tid och det samhällliga tillstånd som ännu icke är, men som kanske blir i framtiden.

Emin Tengström konstaterar även i sin andra bok om informationssamhället från 1998, att både myten och visionen om informationssamhället fortfarande existerar, och att myten nu har fått flera olika benämningar, som ofta används

synonymt: *K-samhället* som står för kommunikation, *IT-samhället* som sätter teknik, den teknologiska dimensionen i centrum och *kunskapssamhället*. Den sistnämnda benämningen analyseras i Tengströms bok, som en nationellt sammanhållande vision utifrån en svensk synvinkel. Myten om kunskapssamhället handlar om kompetensutvecklingen på i princip alla samhällliga plan och precis som myten om informationssamhället, kan myten om kunskapssamhället analyseras som ett uttryck för särintresse. I Tengströms version utgår ovanstående särintresse från grupperingar och samhällliga institutioner som representerar ”kunskap” i vårt samhälle, personer med lång utbildning och våra egna nationella utbildningsorgan. Han ser på så sätt förbi myten i egenskap av ”samhällelig yttlig kosmetika” och urskiljer dess representanter, vilka bakomliggande strukturer de företräder, samt vilka intentioner de är bärare utav (Emin Tengström 1998).

Om vi för ett ögonblick går tillbaka till utställningen *gtm - The Global Tendency Machine*, så ingår den tydligt i en manifestation av mytologisk karaktär där det då gällande samhällliga tillståndet och mer eller mindre fantasifyllda bilder av framtiden möts. Men, och det är viktigt ur ett socialantropologiskt perspektiv, som medlemmar i ett samhälle ingår vi också alltid i dess föreställningsvärld eller dess olika föreställningsvärldar. Det finns tydliga förbindelser mellan myten och vår egen verklighet, det sätt som man tänker och lever på utifrån de rådande livsvillkoren i ett samhälle. Förbindelserna mellan myt och verklighet är både av kognitiv samt social beskaffenhet. Egenskaperna: Myten, verklighetens kontext och förbindelsen mellan dessa utgör mycket betydelsefulla delar av vår tillvaro som människor.

Ofta är det möjligt att, via ett samhälles eller en folkgrupps mytologiskt konstruerade föreställningsvärld, avläsa hur en grupp människor tämligen konkret organiserar sin sociala tillvaro. Det kan exempelvis handla om en allmän uppdelning i manliga respektive kvinnliga göromål, eller att upprätthålla en gemenskap till en viss grupp av människor i ett nationellt respektive etniskt sammanhang. Exempelvis vad som krävs socialt av gruppmedlemmen själv och det hon kräver av andra, för att kunna ingå i ett ”accepterat sätt” att leva i ett samhälle bland en grupp av människor (se exempelvis Keesing 1981:334ff. Levi Strauss 1987, 1994. Kapferer 1988. La Fontaine 1985: 126f,131).

På det psykologiska planet kan vi se hur mytologiska beståndsdelar ofta ingår i de berättelser, som understödjer hur gruppens och/eller samhällets medlemmar disponerar och ständigt omdisponerar sina kognitiva resurser i enlighet med den rådande verklighetsuppfattningen. Vi kan vidare se, att i uppfattningen om verkligheten ingår olika typer av agerande och att det ibland tydligt styrs av vissa grupperingar i ett samhälle, för att ge upphov till ett specifikt handlingsmönster.

Myterna betyder därmed något mer än att de ”bara” är berättelser av imaginär natur. Myterna är något mer eftersom de består av berättelser, som skapas av aktörer, som i sin tur ingår i olika sociala sammanhang. Myterna omvandlar det sociala livet till berättelser vilket ingår i den ”sociala armatur”, som består av sociala och psykologiska egenskaper vilka bearbetas i berättandets form. Det sociala livet skapar myter, berättelser, men berättelserna skapar och förstärker också det sociala livet. Myterna och det sociala livet utgör därmed två kraftfält som ömsesidigt influerar samt påverkar

varandra (se exempelvis Taussig 1987. Kapferer 1988 och 1997. Armin W. Geertz 1992. Kajsa Ekholm-Friedman 1994).

I stället för att återigen hamna inom Tengströms analytiska begrepp ”särintresse” i det informationsteknologiska samhället och att de som representerar särintresset både är aktiva, samt synliga förmedlare av myten (se E. Tengström 1987:42f och 1998), så är det nu möjligt att driva analysen vidare. Målet med mitt föregående resonemang var att åskådliggöra den ganska komplicerade sfär av både social och kognitiv natur, som myterna ingår i.

Myter skall utifrån mitt närmande till ämnet, ses som aktiva krafter i konstruktionen av ”verklighetsuppfattning”. Myterna ingår i en föreställningsvärld av abstraktioner, men det är en konstruktion, som existerar mer än bara ”i huvudet” på samhällets medlemmar. Den mytologiska konstruktionen utövar en kraft av konkret påverkan på aktörernas sätt att avläsa och fungera i sitt eget samhälle. Det imaginära, det abstrakta om än i tankens form, behövs alltid för att förstå och befinna sig i det konkreta samhälleliga livet - också för att påverka det.

Föregående tankegångar utvecklar Cornelius Castoriadis i sin bok *The Imaginary Institution of Society* (1987:3ff,112ff och 127ff). Han berör också hur varje samhälle skapar sin egen form av realitet i sitt sätt att avläsa verkligheten och att det för samhällets medlemmar handlar om att binda upp sin kollektiva identitet med detta speciella synsätt. En person konstruerar och tar till sig ”det rätta synsättet” för att kunna ingå som fullvärdig medlem i ett samhälle. Detta synsätt och "att dela olika värden" som både innehåller funktionella och imaginära beståndsdelar ingår i en bearbetningsfas på det mentala och sociala planet, där samhällets individer gör sig

redo att möta det nya, samt att inkorporera det nya med det som tidigare har blivit inlemmat i olika sociala vanor och förhållningssätt (ibid). Det handlar då om olika värden på det symbolorienterade och imaginära planet som har rutiniserats ner mentalt och socialt i ett mer eller mindre vardagligt livsmönster för invånarna i ett samhälle dvs. i en vardaglig tillvaro där exempelvis pengar motsvarar värdet av arbete, äktenskapet motsvarar monogami och bildandet av kärnfamiljer, samt att olika institutioner i samhället har rätten att utöva olika former av makt etc.

Historikern Eric Hobsbawm problematiserar och fokuserar inte på det "symbolorienterade" i relation till det "imaginära" på ett sådant sätt som Cornelius Castoriadis gör i sin analys. Men Hobsbawm berör ändå i likhet med Castoriadis hur varje samtid inkorporerar ett speciellt synsätt i relation till sitt förflutna för att just få samtiden att fungera. Enligt Hobsbawm handlar föregående process om att få historieskrivningen att harmoniera och verka logiskt uppbyggd i relation till samtidens sätt att avläsa sig själva utifrån ett tillstånd av kontinuitet dvs. en historieskrivning som hela tiden skrivs om för att passa in på den företeelse och i det sammanhang som samhället för närvarande fokuserar på. Den nya företeelsen inkorporeras på så sätt snabbt in ett samhälle om det visar sig gångbart, i ett tillstånd av kontinuitet med historiska rötter, och det är möjligt att påstå, att det ständigt "uppfinns" nya traditioner i ett samhälle (E.Hobsbawm1983:1ff).

Här befinner sig också min definition av myten, som en aktiv kraft i konstruktionen av ett samhälles identitet, tillhörighet, historiska rötter och framtida utveckling. Ett sätt att tänka, en föreställningsvärld med imaginära beståndsdelar, som hos samhällets medlemmar också ingår i ett konkret

socialt handlingsmönster inom ett kognitivt sammansatt ramverk. I detta kraftfält befinner sig myterna i kontinuerlig växelverkan, i förbindelserna med den kontext, som för samhällsmedlemmarna existerar i upplevelsen av verkligheten, i vardag och i yrkesliv.

I föregående definition av social och mental beskaffenhet befinner sig för närvarande - i skrivande stund året efter millennieskiftet 2000 - informationsteknologin och IT-hypen både i egenskap av myt och som en teknologisk bärare av totalitet, en reell och aktiv kraft i samhället. En kraft, som i sitt ideala tillstånd, effektiviserar tidigare teknologiska handhavanden i samhället, men emellanåt också försöker påvisa dem, som ineffektiva, föråldrade och omoderna.

Bengt-Arne Vedin (tidskriften *Framtider* 1996 nr1:6ff, se även Teldokrapport 1996 nr 94) tar upp en mängd olika påståenden för och emot IT. Han renodlar och ger dem ett retoriskt anslag, för att sedan analysera argumenten genom att särskilja mytens idé kontra dess verklighet. Exempelvis påståendet: *Ju mer information desto bättre!* Mytens bakomliggande idé är enligt Vedin: *Den som är välinformerad har också mer makt, kan välja och styra själv, riskerar mindre att manipuleras. Ett demokratiskt och jämlikt samhälle förutsätter lika och full informationstillgång för alla. Information åt folket, åt alla!* Medan verkligheten i Vedins analys består av: *Osorterad, orelaterad, information i stor mängd riskerar att dränka den oinformerade, att skapa överbelastning och stress. Ett effektivt sätt att manipulera kan mycket väl vara att just skölja över den som saknar informationsverktyg med en alltför överväldigande informationsflod. Den verkliga bristresursen är inte information utan tid och verktyg för att sortera och organisera information .*

Bengt-Arne Vedin bygger upp sin analys genom att särskilja hur en myt tas emot och kan fungera i den tankevärld som består av idéer kontra den verkliga.

Maktrelationer, inom vilka olika mängd av informativa flöden alltid har florerat, ingår dock i ganska sega, långvariga sociala och samhällsliga strukturer. I egenskap av socialantropolog och samhällsvetare anser jag att de ytterst sällan är föränderliga i grunden under en kort tidsperiod.

Olika aktörer i ett samhälle som tar till sig och förmedlar ett mytologiskt budskap i egenskap av ”mytens idébärare”, är också bärare av makt. Om exempelvis "idébäraren" var politiker innan hon förmedlade budskapet ... *lika och full informationstillgång åt alla. Information åt folket, åt alla! ...* så hade budbäraren någon form av makt även innan budskapet, även om ”uttalandet” i sig själv naturligtvis kan förändra både ”bärarens” position och funktion inom den sociala struktur, som hon befinner sig i.

Det som är intressant i Vedins analys är att han tydligt i sin beskrivning definierar ”informationssamhällets sjukdom” i termer av ... *osorterad, orelaterad information i stor mängd ...* men han definierar också ”botemedlet, medicinen”, som ... *tid och verktyg för att sortera och organisera information. ...* Om vi är ense med Vedin om den ”sjukdomsbild”, som gäller informationssamhället, så kan vi indirekt avläsa att författaren hyser en stor tilltro till informationssamhällets förmåga att också finna ut teknologiska lösningar (Tidskriften *Framtider* 1996:7, för Bengt-Arne Vedins observationer och praktiska råd i vad som gäller användandet av Internet, se Teldokrapport 1999 nr.18 med titeln *Innovation & Internet*).

Vi som på vetenskapliga grunder - inom exempelvis samhällsvetenskap och humaniora - kan också bli delaktiga i -

återberättandet av mytologisk karaktär, eftersom "själva återberättandet" av våra analyser bidrar till att göra världen förståelig. Olika beståndsdelar i våra utlåtanden angående IT kan därmed komma att ingå i myten om informationsteknologi. Våra utlåtanden kommer naturligtvis också i skenet av IT-utvecklingen att ingå i samhällets verklighetsuppfattning - inte minst i perspektivet "här och nu" grundad på den potential av "nya möjligheter", som digital informationsteknologi besitter (angående vetenskap och återberättande av mytologisk karaktär, se C.Levi Strauss 1994:8ff och D.E. Nye 1997: 179ff).

Hur vår analys och de tankemässiga bilder som alstras ur våra framställanden sedan tolkas i framtiden, vet bara framtidens analytiker och vetenskapsmän med säkerhet dvs. skillnaden mellan hur det kan bli och hur det verkligen blev, samt hur historiskt etablerade definitioner reorganiseras för att ge utrymme för en ny och alternativ teknologi. Hur exempelvis en samhällelig fokuseringen via media, kan ske på oss människor som informationssökande, nätverksbyggande varelser, för att ge historisk kontinuitet åt den nutida utvecklingen inom informationsteknologin.

Historisk reorganisering, samt skillnaden mellan hur det kan bli och verkligen blev, när en ny teknologi introduceras är grundläggande aspekter i det samhällsbyggande, som vi människor ständigt sysselsätter oss med.

I relation till föregående resonemang, följer nu några exempel på hur IT presenterades i böcker och tidningar under IT-hypen, åren innan och året kring millennieskiftet år 2000 - i skiljelinjen mellan visionen och hur det verkligen blev. Därmed följer:

Några utdrag/presentationer från böcker och tidningsartiklar - ur det mångfald av skriftliga alster, som berör området IT i egenskap av en förändrande kraft i sin påverkan på människan och samhället.

☒ **Internetrevolutionen**

1000 dagar som förändrade Sverige

Den 4 februari 1994 startade en revolution i Sverige. Under de följande 1000 dagarna förändrades landet. Nystartade företag med unga herrar i slips och unga herrar med skateboard började prata om interaktiva marknadsplatser och virtuella varuhus. Det blev lika naturligt "att göra sina mail" som att peta näsan... (Matsson, Carrwik 1998: Text hämtad från bokomslagets titel, samt omslagets fram och baksida)

☒ **NÄRA**

En inspirationsbok om det nya informationssamhället. Lär dig mer, våga pröva. Vad händer? Hur fungerar det? Angår det mig? Är jag för ung? Kan jag lära mig allt detta nya? Är jag för gammal? I den här boken kan du läsa om alla de nya sätten att kommunicera med hjälp av datorer, internet och andra teletjänster. En bok om den nya tekniken, som kan göra livet lite enklare och lite roligare (Teliass bok "Nära", 1998, framsidans text).

☒ **Den digitala mutationen**

En organism som inte utvecklas i takt med sin omgivning dör. Nya beteenden och anpassning är lösenordet för överlevnad. Det har varit giltigt sedan dinosaurierna och det gäller än i dag. Företag som inte klarar av att anpassa sig till nya spelregler försvinner på sikt. Mer än 100.000.000 människor är idag uppkopplade mot varandra på nätet.

Att nonchalera de möjligheter som öppnar sig genom denna världsomfattande och expanderande kontaktyta vore som att ställa sig utanför telefonnätet .

Med Darwin som managementguru hjälper dig tre av våra mest nytänkande (och erfarna) internetstrateger att ställa de rätta frågorna, finna de nya lösningarna och de bästa argumenten (Kärrbrink, Ramsin, Svensson 1998: Text hämtad från bokens titel, samt omslagets fram och baksida).

☒ ***Postens visioner om IT känns långt borta i Svedala***

Oron växer ibland Postens anställda efter besked i media om nedläggningar ... (postens vd) ”kommer att förändra mycket, känner inte så mycket för posten kommer från en IT-värld. Vi har fått itutat oss visioner om att allt kommer att ske med hjälp av datorn som alla har i kylskåpsdörren. Det verkar verklighetsfrånvarande, det är inte så det fungerar bland vanligt folk”... (Sydsvenska Dagbladet 29 januari 2000 del A:13, rubrik, ingress och utdrag).

☒ *Sverige brukar räknas till världens ledande IT-nation. Men många människor står utanför den svenska IT-boomen. 77 procent har aldrig e-handlat, 83 procent har aldrig chattat, en fjärdedel har överhuvudtaget aldrig varit i kontakt med en dator. Den stora klyftan går mellan unga och gamla.*

Var fjärde svensk har aldrig suttit vid en dator

Störst skillnader i datoranvändande mellan äldre och yngre, mellan landsbygd och stad (Sydsvenska Dagbladet 8 nov. 2000 del A:7, text i befintlig sammanfattningen, samt rubrik och ingress).

Föregående textavsnitt ifrån några böcker och tidningsartiklar utgör också några exempel ifrån en mängd innehållsmässigt liknade textalster åren innan och omkring år 2000. Texternas innehåll visar på några av de ”övertoner”, som ingår i både

det muntliga och skriftliga återberättandet, i den process som äger rum när IT upphöjs till att vara någonting annat än ett verktyg. En bärare av en "revolution" i ... *1000 dagar som förändrade Sverige* ... eller en bärare av egenskapen "nära" i ... *alla de nya sätten att kommunicera med hjälp av en dator* ... av "Darwins evolutionsteori" ... *den digitala mutationen* ... eller IT som en slags verklighetsfrånvarande kraft i nuläget ... *visioner om att allt kommer att ske med hjälp av datorn som alla har i kylskåpsdörren* ... och slutligen att kanske inte vara initierad i användandet av IT ... *var fjärde svensk har aldrig suttit vid en dator* ... Föregående textutdrag innehåller "övertoner" av mytologisk beskaffenhet, där man låter informationsteknologins potential bestående av olika "möjligheter" tydligt länkas till tankegångar om framtiden. Liknande tankegångar har jag mött i flera av mina intervjuer med olika IT-utvecklare och flitiga brukare av den digitala informationsteknologin - ofta efter det att intervjubandspelaren har stängts av. Vidare har jag stött på samma övertoner på konferenser där den "nya digitala teknologin" utgjort en viktig fokusering. I mina ögon är det dock mest ett uttryck för en tilltro till framtiden och de förändringar som framtiden kan föra med sig. Ett annat sätt att uttrycka det på, är att i tilltron till informationsteknologin bär man med sig olika former av förhoppningar och spekulationer eftersom "vägen till framtiden" upplevs som öppen och fylld av nya möjligheter. "Vägens byggelement" består naturligtvis av digital informationsteknologi i ett teknologiskt perspektiv, men "vägens innehåll och mål" är däremot tillgänglig för hypoteser av olika slag. Det handlar därmed om en teknologi i utveckling, vars kännetecken är att framtiden kan upplevas fullt nåbar i nuet.

Den digitala informationsteknologin är bevisligen i sin användbarhet och ”möjliga funktioner”, adaptiv till de flesta aktiviteter i ett samhälle - alltifrån brott till straff, barnafödande till åldringsvård, från verksamhet på förskolor och fritidshem till forskning på högskolor, universitet etc. Nämn ett verksamhetsområde och med stor säkerhet är det på något sätt anpassningsbart till IT i dess tillämpning.

I brukandet av ”IT-möjligheter” kommer säkert många av informationsteknologins tillämpningar att utvecklas och förbättras, men en del tillämpningar kommer också att förkastas. I detta kraftfält av ”digitalteknologiska möjligheter” frodas för närvarande - i skrivande stund året omkring millennieskiftet 2000 - ett rikhaltigt muntligt och skriftligt återberättande, föreställningar och visioner, som har en tydlig beskaffenhet av mytologisk natur .

Mina exemplifieringar av några utdrag ifrån böcker och tidningar, som i sin insamlade mångfald inryms i ett flertal pärmar samt mitt intervjumaterial, visar att vi för närvarande befinner oss i en tidsperiod där människan söker sig fram till någon form av ”normalitet” i sitt användande av modern informationsteknologi, i sina olika aktiviteter, i yrkesliv och vardag. I ett historiskt perspektiv är det en tämligen konstant mänsklig aktivitet, att i teknologiskt tillämpning söka sig fram till ett tillstånd av normalitet i det vardagliga användandet. Förändring och vardaglig normalitet är i sig själv två kontinuerliga företeelser av samhällelig och mänsklig aktivitet, som sträcker sig från ”sten- och järnåldern till telefon, radio, teve och dataåldern”, samt naturligtvis även in i den framtid som vi ännu inte vet så mycket om (olika aspekter på förändring, som ett samhälleligt tillstånd se Ahrenfelt 1995:7ff). Även i den språkliga och tankemässiga bear-

betningen inkorporeras de olika sätten att handskas med ny teknologi och dess apparatur in i ett vanemässigt tillstånd av normalitet: *Det blev lika naturligt "att göra sina mail" som att peta näsan...* (se avh:58).

Folke Leander (1950:157ff) tar upp hur "uppfinningen radion" i sitt tillstånd av varseblivning på den mentala nivån, från början ingick i en fysikalisk begreppsstruktur för att sedan när den hade blivit en del av det vardagliga användandet främst uppfattas som ett föremål, som förekommer i möblerade rum. Radions uppbyggnad fylld av teknologiska egenskaper, vilket gör att den fungerar som en mottagare av överförda signaler, slutar därmed att uppmärksammas när den alltmer börjar förekomma i vår livsvärld av vanemässigt uppfattade föremål. Detta är något som jag anser i identifikation och perception, inte minst gäller nutidens mångfald av teknologiska tingestar, vilka både konkret styrs av och innehåller modern elektronik.

I själva perceptionen och handhavandet av föremål som också bär på en teknologisk konstruktion, blir vi ofta delaktiga i en form av osynlighetsgörande, "mystifiering" när vi slutar varsebliva de teknologiskt mellanliggande funktionerna. När vi inte längre riktigt vet vad som händer, när vi trycker på strömbrytaren och exempelvis radion, teven eller datorn sätts igång. Vi vet att föremålen i fråga fungerar, men vi vet inte riktigt hur - tryck på strömbrytaren på väggen och mörkret i rummet försvinner i det elektriska ljusets sken.

I boken *Amalgamations: Fusing Technology and Culture* (sammanställd av Lundin & Åkesson 1999) beskrivs processerna, som utgår från bakomliggande visioner, det unika i användandet av en ny teknologi och vilka uttryck det kan ta sig när den inkorporeras i ett samhälles vardagsliv dvs. när en tekno-

logi som är utvecklad i ett specifikt socialt och mentalt sammanhang blir verksamt i ett annat. En av bokens genomgående ståndpunkter är hur ny teknologi och dess tillhörande apparatur slutar ”sticka ut”, när den inlemmas i flertalets vardag, men också hur ny teknologisk tillämpning och förhållningssättet till en teknologi omvandlas och ständigt modifieras för att passa in i det vardagliga användandet. Det är något som vi alla får ta del av när ny teknologi inlemmas i de vardagliga verksamheterna. Jag ämnar återkomma och problematisera olika aspekter av vardagligt praktiserande senare i min avhandling. Nu är det dock vidareutvecklandet av ett analytiskt redskap för att utforska den ”informations-teknologiska myten”, som är i mitt ”analytiska blickfång”.

Mytologi - teknologi, en vidareutveckling av ett analytiskt perspektiv

Ernst Cassirer (1996: Vol 4, 41ff) berör även han förbindelsen mellan hans fall mytens tankeform och sättet att leva, för att förstå den tillvaro som både kan generera och genereras av myten. Han ökar sedan nyanseringen i sin analys genom att åskådliggöra hur ovanstående "förbindelse" fungerar i det språkliga användandet. Cassirer vill visa hur den teoretiska benämningen och betydelsen i språkbruket verkar ha sitt ursprung i själva agerandet, samt i dess olika betydelser på det praktiska och tillämpade planet. Det som då betonas, är att det är agerandet i sig själv som föder nya språkliga betydelser och inte tvärtom. Nya språkliga betydelser och tillämpningar föder i sin tur myterna med olika egenskaper och ger dem deras form. Myterna som skapas kan då tjäna som ett slags försök, av den enskilda personen eller gruppen till bearbetning och en objektivisering av de intryck, som man får i själva agerandet - ett agerande som sker i samklang med

omgivningen, den kulturella miljön och de olika verktyg, som brukaren använder sig utav - exempelvis vid användandet av en teknologi (se även Cassirer 1996:Vol 2, 199ff). Myterna uppkommer med andra ord ur en tankemässig bearbetning, som står i direkt dialog med de verksamheter som man både håller på med och ingår i. Resonemanget gäller inte minst användandet av teknologiskt baserade innovationer. I vårt fall är det lika med datorn och den del av informationsteknologin, som är baserad på digital bearbetning och överföring av signaler.

Cassirer (1996: Vol 4, 41ff) argumenterar vidare, att sfärer som skapar ”innebörd och mening” av såväl praktisk som teoretisk natur kan ligga nära varandra, men att de aldrig kan sammansmälta. Den process av sammansmältning, som han trots allt berör utgår från att själva agerandet alltmer avlägsnar sig från sina egna rötter dvs. i ett förlopp där ”innebörd och mening” av praktisk natur blir alltmer avskild från sitt ursprung i det konkreta sättet att leva och att verka. Istället blir den invävd i sfärer av intellektuell bearbetning. Det är nu möjligt att länka Cassirer till det resonemang angående IT och de ”övertoner av mytologisk karaktär”, som jag anförde tidigare i avhandlingen (avh:59f). Cassirer hävdar vidare att ovanstående process är som mest uppenbar när det handlar om satsningen på en teknologi och att den då framställs som något nästan enbart bestående av praktisk användbarhet och nytta.

Några exempel på hur IT framställs i sin tillämpning; bestående av olika aspekter av nytta på såväl det individuellt mänskliga, som det samhällliga planet.

Från förordet till Telias bok (1998) med titeln *Nära: Därför har vi gjort den här boken*

Avstånden krymper. Världen kommer närmare. Nu kan tal, text, data och bild sekundsnabbt överföras från människa till människa, varhelst i världen vi befinner oss. Allt detta är möjligt tack vare den tekniska utvecklingen. Nya möjligheter skapas för den som är öppen för förändring och villig att ta till sig det nya. Vi vill utveckla livskvalitet, miljö och konkurrenskraft för människor och organisationer. Det gör vi när vi investerar miljardbelopp för att förbättra och utveckla fasta och mobila nät. Och vi vill att du ska ha möjlighet att ta till dig allt det nya som tekniken erbjuder, för att få ett enklare och roligare liv. Därför ger vi ut denna bok om informationssamhället och dess möjligheter. Informationen inom detta område är gränslös. Här hittar du ett litet urval. Läs, informera dig och låt dig inspireras. Framtiden är redan här. Möjligheterna är dina. Vi hjälper dig gärna. Vad kan vi göra för dig?

Telia.

Telias ”nyttoaspekter” bärs upp av ett bakomliggande intresse av att vi skall ta del av deras tjänster och utbud av produkter. Naturligtvis är texten gjord för att skapa och tolka in förväntningar i den riktningen hos läsaren (Intentioner, förväntningar i texter se Mårdsjö, Carlshamre 2000:21f. Jonathan Potter 1996 :187f). Tankegångarna, som vi får av texten, är att snabbt överförbar kommunikation från människa till människa har gjorts oberoende av det geografiska avståndet mellan dem såväl i ett lokalt, som i ett mer storskaligt globalt perspektiv. Vidare, hur direkt och snabbt överförbar kommunikation har decentraliserats ner på samhällets individnivå och inlemmats i det vardagliga användandet hos de enskilda brukarna av digital informationsteknologi. Det specifika innehållet i den digitalt överförda informationen, eller de talade och skriftliga

meddelandena skall nu enkelt kunna levereras mellan sina specifika sändare och mottagare utan större fördröjning.

Den tankemässiga bild, som texten ger upphov till, utgör därmed en ganska väsentlig bedömningsgrund bestående av den nytta och användbarhet, som mänskligheten har tillägnat sig, allt enligt förordet till Telias bok med titeln *Nära*. Texten sätter IT i centrum som en satsning på ny teknologi, och den kognitiva bearbetning som texten leder till, kan ganska enkelt sättas i förbindelse med det konkreta praktiserandet. Vi kan nu börja skönja hur en teknologisk mytbildning börjar ta form i vår egen tankevärld utifrån en del av de egenskaper, som vi tillskriver informationsteknologin - exempelvis när vi ger teknologiska egenskaper ett större värde än vad som kan infrias i praktiken eller beskriver olika teknologiska funktioner, som alltför generellt gällande.

Utifrån Cassirers analys (1996: Vol 4, 41ff) är det möjligt att avläsa hur myten ”ingår i sin egen världsbild”. Myten får då sin form utifrån den verksamhet, som anhängarna av myten håller på med i själva praktiserandet, och som under sådana förhållanden kan avläsas som en språklig och mentalt uppfattad helhet. Att befinna sig inom en teknologisk potential har emellanåt en mytisk karaktär, där ”potentialen” ofta fylls av olika former av berättelser, visioner – som en slags ”analyserande redskap” på det tankemässiga planet. För anhängare av den nutida ”IT-revolutionen” existerar två tydliga perspektiv inom ramen av olika informationsteknologiska möjligheter. Det är två aspekter, som är enkla att spåra via snabbköpets olika datortidningar, kvällstidningarnas IT-bilagor eller i populärvetenskaplig litteratur.

Det första är ett teknologiskt perspektiv, som främst handlar om datorernas kapacitet till lagring och snabbheten i

bearbetningen av digitalt överförd informationen. Bredband och Internet, överföringshastigheten mellan datorer i globala nätverk utgör viktiga attribut i sammanhanget.

Det andra perspektivet bärs fram av olika humanistiska tillämpningar av informationsteknologin. Det fokuserar ofta på nya sätt att kommunicera med hjälp av IT och dator via e-mailingslistor och att chatta på nätet via text och/eller bild. Det handlar om informationsteknologi, som både en överbryggare av stora geografiska avstånd och förmedlare av nya möten mellan människor dvs. i ett digitaliserat nätverk av mänsklig informations- och kontaktförmedling, samt IT som en slags förmedlare av helt nya intressen eller ett teknologiskt hjälpmedel för vidareutveckling av redan förutvarande intresseområden (För några smakprov ur en mångfald av olika tidskrifter: Forskning Framsteg 2000 nr 1:35ff. Aftonbladets IT-bilaga 2000 den 19 juni. ”Kapital” Finanstidningens magasin om den nya ekonomin för juni /juli år 2000:38ff. Den Nya Ekonomin 2000 nr 3:58ff. Personal och Ledarskap 2000 nr 1:46ff).

I föregående två ”perspektiv”, som befinner sig både på det teknologiskt genomförbara och det visionära tankemässiga planet, greppar olika idéer om exempelvis interaktivt lärande och olika former av affärsverksamhet in i den verklighet, som sedan kan komma att praktiseras i vardagen.

Med tonvikt på IT, det teknologiskt genomförbara och det visionära, förflyttar vi oss nu till en IT-konferens på Växjö universitet år 2000, samt ett av dess anföranden.

**Ulrica Messings anförande
på konferensen: *IT Sanning & Konsekvens,
Ungdom - Kultur - Framtid - Internet* .**

Socialdemokraten Ulrica Messing, dåvarande statsråd i kulturdepartementet, höll ett inledande anförande på ovan

nämnda konferens, som arrangerades av Kommunförbundet Kronoberg i samarbete med Växjö universitet. Hennes tal överfördes direkt i både ljud och bild från kulturdepartementet via storbildsvideo till Växjö Universitet, där jag befann mig tisdagen den 11 april 2000:

... under de 10 år som nu har gått, har mycket hänt, framförallt på teknikens område. Idag bär vi på mobiltelefoner, som är mindre, lättare och tunnare än vad våra gamla kalendrar var. Vi har datorer med oss, som gör att vi kan koppla upp oss var vi än är ... Idag så lever vi i en brytpunktstid, i en tid mellan industrisamhället och det nya kunskaps- och informationssamhället Det kräver en flexibel och modern pedagogik. Varje elev skall utifrån sina egna förutsättningar ges likvärdiga möjligheter att utveckla kunskap och kompetens ... en av skolans utmaningar är att ge lust och vilja att hela tiden söka mera, att lära mera och att törsta efter både kompetens och nya utmaningar. Och den nya tekniken ger oss de möjligheterna. Den har öppnat dörrar som vi tidigare varken haft eller sett och världen har både blivit mindre, men samtidigt också större. Den har blivit mindre i den bemärkelsen att avstånden emellan människor har minskat. Idag håller vi kontakten med vänner runt om i världen med hjälp av e-mail. Och det som tidigare tog flera veckor att skicka per brev, det sänder vi nu på några korta sekunder ... Idag kan jag sitta här på departementet och hålla ett anförande för er. Avstånden mellan oss har krympt. Men världen har också blivit oändligt mycket större. Idag kan vi söka information om i stort sett allting via Internet. Vi kan följa börsens utveckling i alla världens hörn. Vi kan läsa, se och lyssna på nyheterna från både när och fjärran. Vi kan söka kunskap om länder, människor och tekniken. Våra möjligheter begränsas nästan endast till vår egen förmåga och vår egen kunskap om den nya tekniken. Och man kan säga, att den information som tidigare bara var tillgänglig för ett fåtal idag är tillgänglig för betydligt fler ... Och de barn som idag har naturlig tillgång till Internet och till datorer har ett oändligt försprång emot de barn som inte har det. Om det inte ändras, så riskerar vi att befästa nya klassklyftor i vårt samhälle, istället för att minska dem ... Biblioteken har blivit informationscentraler. Där finns böcker, tidningar, Internetuppkopplade datorer, caféer, föreläsningar, konstutställningar och

mycket, mycket annat. Biblioteken är en mötesplats. Det har blivit navet i det informationssökande samhälle som vi lever i. Här kan alla oavsett bakgrund, egen kunskap, ekonomiska förutsättningar, kön, etnicitet eller vad ni än vill, vara delaktiga i det nya kunskaps- och informations-samhället ... En positiv sida av Internet är, som jag sa inledningsvis, att den kortar avstånden mellan oss. Jag är exempelvis övertygad om att den nya tekniken kommer att vitalisera vår demokrati. Om vi börjar med synpunkten med att det är långt mellan väljare och de som är valda. Nu kan den direkta kontakten mellan oss öka. Genom hemsidor kan både förtroendevalda och politiska partier presentera sig och sitt parti på ett helt nytt sätt. Vi kan förmedla åsikter, program. Vi kan ställa frågor och vi kan knyta kontakter direkt, medborgare emellan. Idag kan du eller var och en av er, enkelt skicka mail till någon i kommunfullmäktige, i landstinget, i riksdagen eller i regeringen, och du får svar mycket snabbare, mycket tidigare och mycket lättare än vad du fick för några år sedan. Och jag tror att vi bara har sett början på Internetanvändandet, för att öka medborgarnas delaktighet i det politiska beslutsfattandet, och den utvecklingen menar jag, är positiv ... Det tredje målet i ungdomspolitiken berörde jag tidigare när jag pratade om ungas engagemang, ungas skapandeförmåga och kritiska tänkande. Det är också en kraft och det är en kompetens som många unga idag besitter. Inte minst inom framtidssektorn, som är den nya tekniken, som vi nu ska prata om, måste ta tillvara på ett bättre sätt. Om vi väljer att avstå från den kompetensen, så innebär det att vi inte möter framtiden med all den kraft som vi faktiskt har ... Jag hoppas att ni har hört ungefär vad jag skulle säga. Det är lite fördröjning på ljudet idag. Vi hittade ingen bättre linje än just denna, men jag vill passa på att också önska er en bra och intressant konferens. Tack för att ni lyssnade.

Ulrica Messings anförande är, i likhet med förordet till Telias bok *Nära* (se avh:64f) inte tendenslöst. Det bärs givetvis upp av politiska intentioner, vilket är vanligt när en politiker uttalar sig i ett offentligt sammanhang. Vidare är hennes anförande tydligt riktad till konferensens målgrupp, huvudsakligen bestående av yrkeskategorier, som bibliotekarier,

lärare och IT-pedagoger inom den kommunala skolverksamheten.

Det är yrkesgrupper som ofta arbetar direkt med, eller i nära relation med barn och ungdomar. De informations-teknologiska nyttoaspekterna är tydliga i ministerns tal. Återigen inbegriper det hur den snabba och globalt överförbara kommunikationen mellan människor och olika instanser skall främja olika syften. I Ulrica Messings anförande handlar det främst om att kunskapssökande och nya demokratiska möjligheter förs ända ner på individnivå.

I Messings tal lyfts Internet fram som en outsinlig källa till kunskap där endast vår egen förmåga, även förmågan att hantera IT, utgör en begränsande faktor. Vi kan därmed uttyda en stark tillförsikt till både Internet och informations-teknologin. Något annat hade säkert inte varit möjligt på en konferens, som tematiskt ska analysera ungdomars användande av Internet i nuläget och vidare in i den tänkta framtiden. I synnerhet inte i skenet av den informationsteknologiska eufori, som då rådde.

Det betyder naturligtvis inte att kritiska synpunkter angående IT också ventilerades på konferensen. Ulrica Messings anförande i sin helhet innehåller såväl kritiska, som moraliska synpunkter angående ungdomars användande av Internet. Hon markerar tydligt i sitt tal, inte bara en tilltro till Internetanvändandet utan även till olika politiska partiers hemsidor på Internet, som ett hjälpmedel för att främst främja unga människors engagemang i partipolitiken. Ändå hamnar fokuseringen i hennes tal angående ”makt och maktutövande” utanför ”måltavlan” och den indirekta frågeställningen som vi kan skönja: Huruvida den informationsteknologiska utvecklingen skall kunna förändra maktens utövande på det

strukturella planet? Den frågan förblir öppen och obesvarad i hennes anförande och ... *att öka medborgarnas delaktighet i det politiska beslutsfattandet ...* är inte samma sak, som att decentralisera ner den politiska makten och kanske inte ens en gång att föra ner det ”politiska projektet” till gräsrotsnivå.

Det imaginära, hur det ”politiska projektet” får en visionär och mytologisk skepnad med hjälp av argumentation avseende IT, är också tydlig i hennes anförande ... *Idag kan du eller var och en av er, enkelt skicka mail till någon i kommunalfullmäktige, i landstinget, i riksdagen, eller i regeringen, och du får svar mycket snabbare, mycket tidigare och mycket lättare än vad du fick för några år sedan ...* En ”imaginär bild” av Internet, e-mail samt direktkontakt på det personliga planet mellan väljare och förtroendevald politiker ”målas upp”. Men i ett framtida samhälle, en nation befolkade av miljontals ”flitiga Internetanvändare” faller den formen av visionär projicering på sin egen orimlighet - en människa, en politiker, som både mottagare, läsare och avsändare, skrivare av hundratals, kanske tusentals personligt formulerade e-mail. Användandet av Internet blir därmed selektivt och inte lika allmängiltigt på det generella planet. I små och/eller glest befolkade kommuner kan dock - Internet - att ställa frågor och få svar via digitalt överförd kommunikation - exempelvis via e-mail - säkert fylla en viktig funktion mellan politiker och samhällets medlemmar.

Utifrån mina tankegångar visar Ulrika Messings anförande främst på den starka betoningen av Internet som ett nytt forum för kommunikation människor emellan, samt att politiska partier kan utforma och lägga ut sina egna hemsidor på Internet, att dessa företeelser ännu år 2000 inte helt har ”normaliserats” in i samhällets vardag.

Ett annat sätt att uttrycka föregående ”normalisering” på, är att den digitala informationsteknologin i sin mångfald av olika utvecklingsbara funktioner, ännu inte har funnit sin slutgiltiga form. Åren före millennieskiftet och år 2000 kännetecknades av att datorn och datoranvändandet främst synliggjordes på konferenser, i böcker och tidningar som en ständig potential - en maskin vars digitala krafter riktades emot framtiden och som ännu inte hunnit bli uppfattad som en ”förutsägbar givare” av olika funktioner eller en ”permanent möbel” i var mans hem (Folke Leander 1950:157ff, avh:62). Med andra ord, datorn betraktades av många, som en tingest vars olika utvecklingsbara funktioner i informations-teknologiskt hänseende, fortfarande var en bärare av det skimmer som alltid medföljer ”nyhetens behag”. Utifrån detta ”skimmer” måste vi se Ulrika Messings och många andras dåtida anföranden, angående IT som en samhällelig kraft, för att göra deras analyser och yttranden full rättvisa i förhållande till sin samtid.

Carl Bildts hemsida

Moderaten, före detta partiledaren Carl Bildt är en svensk pionjär i konsten att förmedla sitt partis politik och sina egna tankegångar på en egen hemsida på Internet. Så här löd texten på hans hemsida den 3 augusti 1997:

”Aldrig tidigare i mänsklighetens historia har vi sett något som vi kan jämföra med utvecklingen under det senaste seklet. Från järnvägar och fabriker, via den elektroniska revolutionen och ångmaskinen till den mikroelektroniska eran har det gått lite mer än hundra år. Under denna korta period av historien har vi gjort fler innovationer, skapat fler vetenskapliga genombrott, producerat fler massprodukter och närt en mer sofistikerad och pluralistisk kultur än alla

antikens högkulturer tillsammans. Nu påbörjar vi en ny resa. Under flera år har det talats mycket om det kommande informationssamhället. Det har varit en vision. Någonting för morgondagen eller till och med för dagen därefter. Idag kan vi klart konstatera att informationssamhället är här. På detta sätt är idag gårdagens morgondag. ”

Ovanstående utdrag ingår i Maria Karlbergs (1998:167ff) analys av Carl Bildt hemsida och fem av hans veckobrev som publicerades på Internet 1997. Hon tolkar hur texten som helhet utgör ... *en legitimering av Bildts val av Internet, som ett forum för politisk debatt. Det delvis dolda resonemanget säger: Informationssamhället är här och moderaterna går före de andra partierna in i det, moderaterna tillhör den nya generationen som använder den nya tekniken med självklarhet. Hemsidans relativt korta text räcker mer än väl för att vi ska förstå att här har vi en politiker som hyllar utveckling och framsteg, som med spänning och hoppfullhet blickar mot framtiden - ”den nya resan”. Bildts ethos i texten är tydlig; han är framtidsmannen ...* Den bild som skapas på det kognitiva planet för läsaren består av nyckelorden: Internet, framtiden, informationsteknologisk utveckling och såväl Bildt som det politiska partiet moderaterna blir i föregående text intimt sammankopplade med projiceringen, ”som medlemmar i ett parti, som tillhör framtiden”. Nyttospekterna i det nya sättet att kommunicera med IT förs på så sätt effektivt samman med partiet.

**Informationssamhället,
hur en myt alstrar sin egen världsbild**

Folke Leander (1950:104) använder sig utav Cassirers närmande till begreppet mytologi, när han tar upp hur det kan existera en mytologisk dimension på olika teoretiska utsagor, som

tolkar och försöker göra den mänskliga och samhällliga tillvaron begriplig. För mig är innebörden i F. Leanders sätt att resonera, att först när ett fenomen synliggörs genom att benämningen för det skapas - exempelvis via en teoretisk utsaga - så alstras en ”kognitiv väv” av kollektivt delade associationer, som kan ge samhällets medlemmar ett nytt sätt att gemensamt uppfatta tillvaron på. Myten, tänkandet med imaginära beståndsdelar alstrar på så sätt också sin ”egen världsbild”, enligt det resonemang, som jag förde tidigare i avhandlingen (avh:66). Det handlar om att väldigt många människor i ett samhälle identifierar samma företeelse likartat och är likartat involverade i relation till företeelsen med allt vad det innebär - kognitivt och socialt.

I vårt fall handlar det om IT och förhoppningen till en ny teknologi med dess nya möjligheter, vilket då kan vara resultatet av informationsteknologins mytologisering, när myten har assimilerats och socialiserats in tillräckligt djupt i den ”samhälliga kroppen” dvs. när det nya sättet att uppfatta tillvaron på har inlemmats tillräckligt djupt i medvetandet hos samhällets olika aktörer, så kan det få formen av en övergripande diskurs. Denna diskurs behöver dock inte återberättas varje gång, eftersom den tankemässiga bilden och förhållningssättet till denna bild är så väl inarbetad, att den hos samhällets medlemmar nu ingår i ett vanemässigt förhållningssätt till sin omgivning. Ett slags ”tyst kodex”, som man delar på ett såväl omedvetet som medvetet plan med varandra.

Slutligen, så har en så kallad nyhet, eller i vårt fall förhållningssättet till en ny teknologi, bara sitt nyhetsvärde en kort tid innan den ofta omvandlas och ingår i något mer bestående.

Michel Foucault tar i texten ”Diskursens ordning” från 1971 (i svenskspråkig utgåva 1993:11ff, se även Foucault *The Archaeology of Knowledge* 2002:219ff) upp hur själva ”förhållningssättet” i relation till ett specifikt fenomen i samhället utgår från dem, som för tillfället besitter makten dvs. de som besitter makten har också makten över de rådande diskurserna i ett samhälle. I ett historiskt perspektiv har därmed diskurserna en tydlig karaktär av föränderlighet. Diskursernas rådande fokusering är med andra ord föränderlig över tid precis som själva förhållningssättet inom diskurserna till det subjekt, det fenomen, som man försöker förstå.

I M. Foucault (1993:11ff) förhållningssätt till diskurser handlar det om att dessa både avskiljer subjektet och den avvikande företeelse, som uppstår i själva praktiserandet av det ”avvikande”. Det avvikande avskiljs då ifrån den samhälleliga form av vedertagen ordning, som frammanas av den eller de bärande diskurser, som råder i ett ”fixerat och fruset historiskt moment” i ett samhälle inom olika områden, exempelvis i vad som anses vara rätt eller fel förhållningssätt inom vetenskapen, mentalvården, sexualiteten etc. Mentalsjuka ute i samhället är under vissa tidsperioder synonymt med oordning. Mentalsjuka på hospital blir då inkorporerade i en ny form av ordning enligt formeln ”rätt sak och företeelse på rätt plats”.

De olika former av samhällelig ordning, som råder i avhandlingens ”fixerade och frusna historiska moment” åren före millennieskiftet och år 2000, är naturligtvis ej enkla att överblicka i ett analytiskt perspektiv. De inkluderar olika intressegemenskaper av politisk, ekonomisk samt vetenskaplig natur, och den analysen faller utanför avhandlingens målsättning. Jag vill ändå understryka att det i vårt eget

nationella perspektiv handlar om en ordning som bärs fram av en samhällelig diskurs, som i sin tur både innebär och möjliggör en massiv satsning på IT.

Poängen, som jag ser det, är att olika verksamhetsområden i ett samhälle ofta söker både sitt eget berättigande och det konkreta sättet att sköta sin egen verksamhet på i själva praktiserandet, efter den ”väg till kunskap och insikt” samt de färdigheter som för tillfället anses vara eftersträvansvärda inom ett samhälles olika verksamhetsområden. Dessa processer av både ”legitimering och utövande” inom olika verksamheter är såväl av medveten som av en omedveten karaktär även för de grupper av människor, som direkt berörs av den ordning som diskursen föreskriver och man agerar med den logik, som utifrån sin samtid ofta verkar självklar.

Diskurserna kan i ett historiskt perspektiv utgå från sociologisk eller psykologisk kunskap, eller varför inte i vårt informationsteknologiska tidevarv, i inhämtandet av och tillgången på information i sig själv, som en ”symboliskt liknelse” för kunskap. Den snabbt inhämtade informationen i IT-samhället gör emellanåt så att det reflexiva bearbetandet av substansen i informationen, ”kunskapsprocessen” på det tankemässiga planet hamnar ”i skuggan” - när exempelvis tillvägagångssättet i inhämtandet eller presentationen av informationen blir av större vikt än innehållet. I Michel Foucaults anda, är det möjligt att påstå att de som exkluderas från tillgången till digitalt överförbar information ställs utanför informationssamhället. Förmodligen gör det dock M.Foucault större rättvisa att påstå, att alternativa röster emellanåt får svårt att göra sig hörda i bruset, eller snarare i det ”dunrande ljudet” från den rådande diskursen i den samhälleliga huvudfåran. År 2000 var diskursen mycket

tydligt inriktad på informationsteknologi och dess tillämpning inom en mängd olika verksamhetsområden.

Några aspekter av informationsteknologin, som diskurs och tankefigur

Det är nu möjligt att ta upp Johan Asplunds (1991:15ff,39ff) resonemang kring diskurser i förhållande till tankefigurer, så jag kan föra min analys av IT som en samhällelig diskurs vidare. Jag anser i likhet med Asplund att en diskurs i sin innehållsmässiga substans kan delas av aktörerna - både som ett återberättande i olika former av texter eller i det offentliga samtalet och som en tyst uttalad kodex.

En vanlig diskurs i analysen av informationsteknologin, som jag ofta hört återberättad i såväl skriftlig, som muntlig form är, för att återknyta till konferensen *IT Sanning & Konsekvens Ungdom - Kultur - Framtid - Internet*, att informationsteknologin framställs som en markör för en ny samhällsform inordnad i en tämligen rationell utvecklingslinje. Växjö universitets rektor, Magnus Söderström, uttryckte sig enligt följande på konferensen den 11 april år 2000:

... järnvägen kom att bana vägen för det nya samhället. Det som vi sedan har kallat industrisamhället. Efter järnvägen kom elkraften, ångmaskinerna, fabrikerna och telefon och allt det här, en lång rad av stora tekniska revolutioner på sin tid skapade ett nytt stadium i samhällsutvecklingen. Vi flyttade in från landsbygden, från bondgårdarna; från torpen, in i städerna. Och städerna växte och den moderna staden tar form. Inte bara staden utan industristaten, industrisamhället tar form och det utvecklas ett nytt sätt att leva. Vi börjar bo i bostäder, och vi börjar att gå till jobbet, och vi börjar tala om arbetstid och fritid, om arbetsplats och anställning. Också skapas det moderna Sverige och det vet ju vi alla att det har vi levt på i ungefär 125 år. Och nu står vi i vår historia inför liknande förändring av ett revolutionärt slag och det är att plötsligt kommer datorerna på bred front, och plötsligt så utvecklas den

moderna informationstekniken, det vi kallar IT ... Och det vi nu står inför och funderar på, är vilka ekonomiska och sociala förändringar följer i spåren på IT-revolutionen. I vilken grad kan vi styra samhällsutvecklingen när vi har en helt ny teknologi till hands. En del tycker att det ger sig själv, låt datorerna ta över. Andra tycker, äntligen har vi kommit till den period i människans historia där vi till slut kan ta makten över teknik och använda den till människans hjälp. Det är helt olika sätt att se på utvecklingen. En sak kan vi vara klara på. Det att ingen kommer att bli oberörd av den här snabba tekniska utvecklingen ...

Ovanstående utdrag förmedlar ett vanligt synsätt på samhällsutveckling i västvärlden, som mynnar ut i den nutida omvandlingen till det informationsteknologiska samhället.

IT-pedagogen Jorge de Sousa Pires (1998) har ett likartat synsätt på samhällsutvecklingen med sin bok vilken har titeln: *Glädjen att veta hur det faktiskt hänger ihop!* och undertiteln: *Ordlista för alla som vill förstå datorn, teven, videon, ficktelefonen, samhällsdebatten, datorstött lärande.* Han har i sin bok (1998:53) med en grafisk figur över olika samhällsformer i den mänskliga utvecklingen, med startpunkt i jägare/samlare samhället. Den ena axeln/parametern i figuren har benämningen *tid* och den andra axeln, *sysselsättning*. Med hjälp av sin grafiska figur låter J.S. Pires vår nutid inlemmas i en historiskt relaterad utveckling som visar övergången från industri- till mäklarsamhället dvs. från arbetsredskapet skiftnyckeln samt råvaror som järn, aluminium och plast i industrisamhället till arbetsredskapet datorn och ”råvaran information” i det framtida mäklarsamhället.

I J.S. Pires analys av vår samhällsutveckling (1998: 357ff) är vi inne i en övergångstid mellan industrisamhället och det framtida mäklarsamhället, där många människor kommer att bli arbetslösa, eftersom arbeten inom industrisektorn redan är ersatta eller kommer att bli ersatta med robotar. ”Vinnare” i

hans version är de kommuner eller samhällen vilka har satsat på datorer i samverkan med en pedagogik, som skall stimulera den ständiga inläringen av nya saker och förmågor.

Även undervisningsidealen har skiftat under olika tidsperioder och enligt Jorge de Sousa Pires krävde det industriella samhället en hög grad av likriktning och kontroll i sin form av massutbildning. Framtidens mäklarsamhälle kommer dock att kräva ett såväl mer individuellt, som kollektivt experimenterande och undersökande arbetssätt. Viktiga beståndsdelar i ovan nämnda process i J.S. Pires tappning blir *...associativa hyperböcker (tex. cd-rom-skivor), laborativa hyperböcker, Internet och andra konferenssystem för ökad kommunikation, globalisering, förmåga till problemlösning, experimenterande, förståelse och egen forskning....* (1998:207).

Indirekt definierar J.S. Pires i sin bok och i ett föredrag, som jag har inspelat på band från Ronneby år 2000 i maj, hur inlärningsfasen hos den enskilda personen skraddarsys på individnivå och definieras som livslång, för att möta den ständiga föränderligheten i samhället, skolan och i arbetslivet. Dynamiken i den bearbetning, som leder till kunskap, det livslånga inhämtandet av information utgör därmed både mål och medel. Två instabila sfärer målas upp med grova penseldrag, människan som den outtröttliga kunskapssökaren i växelverkan med informationssamhällets dynamiska och ständigt föränderliga behov. Sfäerna möts enligt detta synsätt på befrämjande sätt, nästan som en naturlag.

Den informationsteknologiska diskursen ingår ofta i ett socialpsykologiskt sammanhang där den i egenskap av en teknologi och förhoppningarna till en ny teknologi utgör ett ”mentalt filter”, som samhällsutvecklingen avläses genom. Teknologin framställs då ofta som en urkraft, en teknologisk

evolution, som ingen kan stå utanför ... *En sak kan vi vara klara på. Det att ingen kommer att bli oberörd av den här snabba tekniska utvecklingen ...*

(Magnus Söderströms anförande avh:77f)

Med hjälp av Johan Asplund (1979:148ff.1991:15f.) är det möjligt att härleda ursprunget till en diskurs. Enligt Asplunds handlar det om förmågan till perception på gemensamma grunder och den nivå, som ligger närmast under diskursen, som han reflekterar över är följaktligen ”tankefigurens nivå”. I hans analys är den ofta språkligt gränsöverskridande, eftersom tankefiguren är den delade förståelse och förmåga till tolkning av exempelvis ett fenomen, som man kan dela tillsammans med många andra människor.

I vårt fall är det informationsteknologin, som en tankefigur, vilka man i egenskap av individ delar med andra. Denna förmåga är förvisso även kulturellt överskridande, men det är troligare att olika aktörer i västvärlden besitter fler gemensamma tankefigurer i relation till IT än samhällen och kulturer som ligger utanför eller i periferin av den ”västerländska huvudfåran”. Antagandet grundar jag på, att det ur västvärldens population är fler som delar tämligen likartade livsvillkor oberoende av nationella gränser och att den digitala informationsteknologin har sin ”teknologiskt konstruerade vagga” i västvärlden. Det är fler människor i väst, som kan ta del av den moderna informationsteknologin.

Diskursen och tankefigurens bas

Nåväl i Johan Asplunds version (ibid), så är de underliggande tankefigurerna mer outvecklade, men också mer beständiga skapelser än diskurserna i ett historiskt perspektiv. Med andra ord, en tankefigur har i det sammanhanget en längre livscykel än den eller de olika diskurser som den underbygger. En

tankefigur kan i ett teknologiskt perspektiv inrymmas i ett synsätt på det mänskliga, samhälleliga och teknologiska framåtskridandet, som delaktig i en tämligen linjär och rationell utvecklingsprocess längs den ”historiska tidsaxeln”.

Den kan i sin tur ge upphov till olika former av diskurser, angående vad som anses vara betydelsefulla beståndsdelar i en samhällsutveckling (ibid, se även M. Foucault 2002:15f). I vårt fall handlar det om diskursen ”digital informationsteknologi, som en central beståndsdel i den mänskliga och samhälleliga utvecklingen.

Johan Asplund tar också upp (1979:153) att innebörden av en tankefigur är de basförhållanden, som den svarar upp gentemot. Tankefiguren svarar alltså ofta upp mot olika förhållanden och det sociala agerandet i basen. Detta är dock inte det enda möjliga synsättet. Det är även möjligt att tankefigurerna enbart alstras i tänkarnas hjärnor och då utgör den yttersta förklaringsgrunden. Som samhällsmedlem bär man alltid med sig andra mer abstrakta tankefigurer än de som tydligt och klart kan kopplas till det konkreta agerandet i basen.

Utifrån föregående analyser som utförts med hjälp av Casirer, Castoriadis, Leander, Foucault och Asplund i detta kapitel, är det nu möjligt att anlägga en psykologisk dimension av subjektiv natur. I den dimensionen är det personen i fråga eller grupperingens egen uppfattning av, i vårt fall, den informationsteknologiska utvecklingen som är av stor vikt i konstruktionen av verklighetsuppfattning dvs. hur aktörerna i fråga avläser och bildar sig en uppfattning om den rådande verkligheten. I processen understödjer tankefiguren och diskursen varandra i växelverkan och orienterar på så sätt fram personerna i fråga till olika former av slutledningar av mer eller mindre subjektiv karaktär.

Med andra ord, genom att vi ofta bär med oss tankefiguren med dess tillhörande diskurs eller någon av dess tillhörande diskurser i vårt ”mentala bagage”, kan vi göra olika former av antaganden och slutledningar. I dessa slutledningar är det ofta ganska enkelt att spåra olika former av intentioner av politisk, ekonomisk eller teknologisk karaktär (intentioner i tal och text se Jonathan Potter 1996:187f).

Den nutida informationsteknologiska diskursen är tydlig i sin renodlade form, där den mänskliga och samhälleliga utvecklingen anses vara styrd av en digital teknologisk evolution i sin tillämpning på väg in i det framtida IT-samhället.

Diskursen ingår i olika former av återberättande, vars slutsatser betraktas som allmängiltiga ute i samhället, ofta som ett slags kodex, ett rättesnöre av tyst samförstånd. I Ulrica Messings tal (avh:68f) där IT-diskursen först återberättas ... *Idag så lever vi en brytpunktstid, i en tid mellan industrisamhället och det nya kunskaps- och informations-samhället ... för att sedan leda till antagandet ... Det kräver en flexibel och modern pedagogik. Varje elev skall utifrån sina egna förutsättningar ges likvärdiga möjligheter att utveckla kunskap och kompetens ...* Eller för att åter ta upp några citat från Carl Bildts hemsida från 1997 (avh:72f), där han först länkar sin analys till den informationsteknologiska diskursen ... *utvecklingen under det senaste seklet. Från järnvägar och fabriker, via den elektroniska revolutionen och ångmaskinen till den mikroelektroniska eran ... sedan antagandet ... Under denna korta period av historien har vi gjort fler innovationer, skapat fler vetenskapliga genombrott, producerat fler massprodukter och närt en mer sofistikerad och pluralistisk kultur än alla antikens högkulturer tillsammans ... för att*

sedan ännu en gång koppla sitt resonemang till IT-diskursen i poetiska ordalag ... *Idag kan vi klart konstatera att informationssamhället är här. På detta sätt är idag gårdagens morgondag.*

Liknande resonemang och antaganden har jag påvisat på ett flertal ställen i min avhandling (se exempelvis avh: 58ff, 68f, 77f) och vilken eller vilka tankefigurer de bärs upp av, utgör enligt mitt synsätt en intressant frågeställning.

För att först kortfattat repetera den informationsteknologiska diskursen, som bygger på att vi anses vara involverade i en samhällsutveckling, vilken anses vara styrd av det teknologiska framåtskridandet dvs. vi befinner oss på väg in i informationssamhället och beroende på om aktörerna huvudsakligen är bärare av ett teknologiskt eller ett humanistiskt perspektiv fylls diskursen av olika beståndsdelar när den återges offentligt.

Den underliggande tankefiguren skulle i en analys kunna kopplas till ordet evolution, som en tämligen objektivt mätbar parameter i den mänskliga samhällsutvecklingen, men eftersom de tankegångarna är någonting, som ofta både delas av samhällets olika aktörer och ständigt återberättas i publika sammanhang, så anser jag att de tankegångarna befinner sig närmare den diskursiva existensen.

Tankefiguren "informations- eller IT-samhället" utgörs i min analys av ett kraftfält som anses överordnad såväl människan, som samhället. Det gör så att tankefiguren i sig själv står för att vara en "historisk brytpunkt" som i sin tur frammanas av en teknologisk relaterad urkraft, vilken tydligt befinner sig inom de egenskaper som man tillskriver det informationsteknologiska samhället med element på det kognitiva planet som revolutionerande, ny kunskap, nya

möjligheter, framtiden. Tankefiguren är då ett tillstånd uppfyllt utav sin egen existens i nuet, i sin mänskliga, samhällseliga och inte minst i den teknologiska tilltron till den framtida utvecklingen.

Med "urkraften teknologi" avser jag den teknologiska utvecklingen som kontinuerligt har följt oss människor genom historien i vårt samhällsbyggande. Men, teknologisk utveckling, det teknologiska praktiserandet i sig själv utgör också en "dubbel natur" som föder såväl drömmar som mar-drömmar, utvecklingsoptimism som utvecklingspessimism. Samhällsanalytiker brukar avseende utvecklingspessimism tala om en analysmodell i enligt med Fausts livsöde dvs. en Faustisk analysmodell för modernisering och samhällsutveckling i relation till Goethes drama om Faust. Det handlar då om moderniseringsprocesser och teknologisk utveckling som grundas på människans ständiga strävan efter att övervinna naturens begränsningar och där ny teknologi och det teknologiska praktiserandet utgör en kraftkälla till samhällselig utveckling som bara delvis är kontrollerbar. I "denna zon" av det ännu icke uppnådda på teknologiska grundvalar eller utifrån den förmodade samhällseliga utveckling som bara är vagt uttydbar, utkristalliseras ofta såväl mänsklighetens frälsning som dess undergång eller om man så vill - lösbara problem och olösbara (Faustisk analysmodell, se M. Berman 1990:68ff. B. Berner 1999:178ff. Avseende Faustisk analysmodell och en analys utifrån sin samtid - Tyskland 1930-talet - se O. Spengler 1931:67ff).

Atombomben, kärnvapen och kapprustningen efter andra världskriget och den teoretiska möjligheten att kunna kontrollera ett kärnvapenkrig, Vidare, kärnkraften som både en "befrämjande och hotande" energikälla visar utifrån vår egen

samtid på delar av det register som teknologisk utveckling ofta befinner sig inom dvs. teknologisk utveckling som en autonom kraft och möjligheten att då kunna kontrollera teknologisk utveckling eller att icke kunna kontrollera den, och hotet om undergång (avseende atomenergi och Faust, M.Berman: 1990:80f. B.Berner 1999:181f, 187).

I hotet om undergång, finns i den Faustiska analysmodellen också inbyggt scenarios där vår egen högkultur upplöses eller snarare förflyttas till andra delar av världen vilket i så fall utgör en lika stor historisk aspekt av kontinuitet som "teknologisk utveckling" (upplösning och förflyttning se Berman 1990:68ff. Spengler 1931:67ff).

Om vi nu återvänder till vårt nutida "IT-samhälle", kan det liknas vid ett tåg som har påbörjat sin avgång, men än är det möjligt att hinna med om man hoppar på tåget i farten - i brytpunkten till det nya som i sin tur är frammanat av "urkraften teknologi". Vid nästa anhalt befinner sig "tåget informationssamhället" i den oundvikliga framtiden. I min tolkning är det denna grundläggande förutsättning, som underbygger och ger näring till de olika informationsteknologiska diskurserna. I Foucaults anda blir därmed diskursen, med sin tillhörande tankefigur både inkluderande och exkluderande för olika grupperingar i ett samhälle, samt naturligtvis också en legitimering för olika former av maktutövning. Med andra ord, en del av samhällets aktörer anses bli lämnade utanför det informationsteknologiska ramverket, eftersom de kanske vare sig vill eller kan införskaffa den teknologiska utrustning som krävs. Alternativt, att de inte vill eller kan använda sig av den nutida informationsteknologin på det sätt, som förespråkas av den

samhälleliga huvudfåran, eller av den specifika gruppen i sin tillämpning av IT.

Tankefiguren får då sin ”socialpsykologiska näring” av det konkreta händelseförloppet dvs. det som händer när digital informationsteknologi både går in i det befintliga i form av kognitiva och sociala strukturer inom exempelvis olika yrkesgrupper samt det nya, som skapas i mötet med det befintliga.

På ett plan handlar IT om vad som händer när en ny teknologi möter redan existerande teknologier i ett samhälle. På ett annat plan kan datorn exempelvis i perspektivet Internet kategoriseras som ett ”digitalt teknologiskt verktyg” för informationssökning och masskommunikation, men något inträffar också när Internet med sina informationsteknologiska möjligheter inkorporeras i samhällslivet. I sitt sammanhang där olika yrkesgrupper tillämpar IT, kan den digitala teknologin komma in som en förändrande kraft i sättet att utöva, samt ofta till och med uppfatta det tidigare sättet att utöva yrket på.

I intervjuer och samtal, som jag har haft med olika datoranvändare under år 2000 visar det sig, att upplevelsen av en ökad datorisering är strängt uppbunden till den personliga uppfattningen och kontexten inom den egna yrkesgruppen. På denna konkreta nivå i användandet av modern informationsteknologi befinner sig tankefigurens bas där tankefiguren är "en historisk brytpunkt, frammanad av en framåtskridande teknologisk urkraft".

Johan Asplunds uppdelning i diskurs, underliggande tankefigur och bas (1979:148ff.) är ett bra hjälpmedel för att analysera ett samhälleligt fenomen. I mitt fall, handlar det om informationsteknologin, som både delaktig i olika former av

berättelser och som ett verktyg i praktiserandet av olika samhällsliga aktiviteter.

Ett samhällsligt fenomen i sitt praktiserande, händelseförlopp och återberättande

När jag vidareutvecklar Johan Asplunds tankegångar i enlighet med föregående resonemang, finner jag att skillnaderna mellan den offentliga diskursen kontra tankefiguren som vi människor mer eller mindre omedvetet delar med varandra och det konkreta sociala agerandet i basen ofta är ganska diffusa i verkligheten. Distinktionerna mellan dessa olika nivåer består inte av vattentäta skott dvs. ett fenomen i samhället, i vårt fall informationsteknologi, ingår i intimt sammanlänkade mönster bestående av det konkreta praktiserandet och av det som verkligen sker i händelseförloppet i relation till det återberättande av både ”praktiserandet och händelseförloppet” som äger rum i ett samhälle. Dimensionerna ”händelsen” respektive ”återberättandet” kan både bekräfta eller alternativt försvaga varandra i en kontinuerlig process. I vissa fall kan återberättandet likställas med och emellanåt övertrumfa den konkreta händelsen. Vi går därmed från ett agerande bestående av agerandets fysiska realism till ett återberättande, som i vårt fall angående IT och i sin efterkonstruktion, ingår i nya former av verklighetsuppfattning (återberättandet av olika händelser, se Allen Feldman 1991:14 och David E Nye 1997:179ff).

Återberättandet av nya teknologiska möjligheter utgår ofta från att dessa ”möjligheter” i början bara är tillgängliga för ett fåtal personer i ett samhälle. Därmed innehåller ofta återberättandet - ”berättelserna” i ett samhälle - olika beståndsdelar som utgår ifrån vad man vill uppnå när man använder sig av en ny teknologi - som i sin tur kan uppfattas

som fiktiva. Det handlar om ett tillstånd i samhället, där den nya teknologin och/eller dess tillhörande tekniska apparatur, ännu vare sig är allmänt gällande eller befintlig.

Såväl tankemässigt som i det konkreta agerandet befinner vi oss då på en experimentell nivå i exempelvis den tekniska konstruktionen av prototyper, men även dessa prototyper är i sitt ringa antal och i sin experimentella utveckling med och bildar nya former av verklighetsuppfattning. Det är möjligt att tala om ett förlopp bestående av det konkreta praktiserandet, händelseförloppet och återberättandet, som jag anförde i början på min analys i detta stycket, där effekten av ”ackumulation” huvudsakligen befinner sig i återberättandet. I vårt fall, i återberättandet av de informationsteknologiska möjligheter som kommer att bli tillgängliga för många människor i vårt samhälle - såväl i yrkes- som i fritidsverksamheter.

Ovanstående understrukna sfärer, skall inte ses som kronologiskt fixerade enheter, utan de sitter snarare på en snurra eller en spiral vars rörelse accelererar. När hastigheten har blivit tillräckligt hög går enheternas olika element in i varandra. När hastigheten ökar ytterligare osynliggörs enheternas olika konkreta innebörd och innehåll för varandra liksom konturerna på en färgsnurra. Kvar blir ”bilden av den bakomliggande idén” av det som är, eller förmodligen är, teknologiskt möjligt att genomföra. Det är en form av idé och bildskapande, som i sin ”mentala projicering” är tillhörande informationsteknologin och även annan teknologi i sin utveckling (En liknande sammansatt analys, men med en annan fokusering Johan Cronehed 1997:87ff).

Det är dock viktigt att betona, att jag nu inte resonerar enbart i termer från idé till experiment utifrån en slags teo-

retisk idealmodell, som befinner sig i utvecklandet av en ny teknologi. En ny teknologi befinner sig naturligtvis alltid i ett redan befintligt socialt och mentalt sammanhang, vilket är den första anhalt som den möter på sin färd in i sitt eventuellt framtida användningsområde. I detta kraftfält möter vanligtvis den nya teknologin sin förutvarande motsvarighet, både i det konkreta användandet och i perceptionen av det nya - exempelvis ifrån en tidsuppfattning som huvudsakligen styrdes av dagen och solen, natten och månen till den mekaniska klockan. Perceptionen av hastighet, från användandet av hästen och vagnen till tåget, bilen och flygplanet, ifrån den mentala förnimmelsen av individuellt präglade konstruktioner av järnsmide till mer enhetligt storskaliga konstruktioner i gjutjärn. Liknande konklusioner går att göra avseende plastens, tryckpressens, kamerans och den fotografiska bildens historia etc. I detta avseende saknas vare sig analyser eller historiska exempel (se Daniel J Boorstin 1983:26ff, 64ff. Lars Strömbäck 1993:123ff. Wiebe E. Bijker 1997: 159ff. Elisabeth L. Eisenstein 1979:3ff. Bruno Latour 1998:154ff. Paul Virilio 1996:112ff, 122ff. Boel Berner 1999. Lewis Mumford 1970: 149ff).

Återberättandet och idéerna

En viktig analytisk del i min egen avhandling, ligger på återberättandet och idéerna som uppstår i samverkan med olika konkreta händelseförlopp. Det handlar om processer av mental natur, som ofta kan utgå utifrån olika teknologiska experiment eller i själva praktiserandet av en ny teknologi. Det som då projiceras i den samhälleliga huvudfåran är ofta bilden av den bakomliggande idén, av hur det kommer att se ut när man har genomfört den nya teknologin, det färdiga resultatet.

I grunden handlar det om idéer, som hamnar i den samhälleliga huvudfåran och som i sin tur ofta alstrar nya idéer, som blir inlemmade i processer av kumulativ karaktär dvs. konturerna på färgsnurran vars olika element bestående av praktiserandet, händelseförloppet och återberättandet upplöses. Distinktionerna mellan de olika "enheterna" är inte längre synliga och det som då är lättast att uppfatta är de bakomliggande idéerna, de mentala och/eller konkreta bilder, som skapas av idéerna

Föregående tankegångar skulle exempelvis kunna användas till att analysera praktiserandet och återberättandet av en politiskt ideologi, men utifrån mitt nuvarande forskningsområde handlar det om IT, som ett samhälleligt fenomen både i praktiserandet och i den idévärld som IT ingår i. Jag har tidigare "tagit med läsaren" till en utställning *gtm - The Global Tendency Machine* samt åskådliggjort olika texter och uttalanden, som ger ett tydligt återsken av den idévärld som IT alstrade åren innan och året efter millennieskiftet.

En av mina intervjupersoner Sofie 22 år, som arbetar med att utveckla dataprogram för olika företag i Blekinge och södra Sverige, sa i november 1999 följande:

... Man försöker hitta, på något vis försöker man hitta användningsområden, eller skapa användningsområden kanske snarare, man kanske egentligen inte har behovet. Jag tycker nästan att det börjar bli mer och mer så, exempelvis som det här med mobiltelefonerna, att man kan göra precis allting med dem, men egentligen det enda man använder dem till är att slå ett telefonnummer och ringa till någon och ta emot samtal, ett meddelande kanske ... Vi har ju säljare, de ser om kunderna har problem, som vi kan hjälpa till med att hitta någon lösning på. I deras fall är det nästan lite så också då. De föreslår ju nästan det som jag pratade om lite i början. Man kanske nästan skapar behov, inte riktigt, men nästan ...

I uttalandet ligger idéerna inbäddade i de behov, som kunderna förhoppningsvis skall uppmärksamma i sina kontakter med företagets säljare. I intervjun med Sofie handlar det om administrativa system baserade på IT, som kan automatisera rutinerna för olika former av underhåll och tjänster i samhället. Samma tankegångar, att för kunderna synliggöra ”ej uppmärksammade, men ändå kommande behov” har jag stött på under ett flertal intervjuer och samtal med systemutvecklare inom IT-branschen.

Den bakomliggande idén är att IT skall effektivisera och automatisera administrativ verksamhet. Det handlar ofta om att föra ner handhavandet av administrationen till den enskilda brukaren i växelverkan med ett förprogrammerat datasystem, som anger de olika alternativen för en produkt, som vi vill införskaffa eller en tjänst, som vi behöver använda oss utav.

Det är processer som vi i egenskap av samhällsmedlemmar får ta del av när vi exempelvis utför våra bankärenden på Internet, går till arbetsförmedlingen och själva måste gå in i deras datasystem för att få information om olika aspekter av arbetsmarknaden eller för att söka arbete. Vidare, den kod som vi skall mata in i ett datasystem innan vi årligen kan besiktiga våra egna bilar hos Svensk Bilprovning etc.

Användandet av IT bygger då på idén att vi både får ökad individuell frihet ”i själva användandet” i tid och rum samt ett ökat ansvar för de tjänster som vi utnyttjar. Men också på att vi som brukare åläggs ett större mått av de funktioner, som tidigare sköttes av administrativ och kommunikativt förmedlande personal - människor och inte maskiner.

Att finna ut olika nya funktioner samt att prova dessa på olika samhälleliga användningsområden är något som ofta

ingår i en revolution, även en teknologisk sådan. Vår nutida "IT-revolution" utgör i det fallet inget undantag. Ett bra exempel på att utveckla nya funktioner och att försöka skapa nya användningsområden för produkten är Ericsson och Electrolux samarbetsprojekt kring det "intelligenta och Internetuppkopplade kylskåpet" - en idé, som är teknologiskt möjlig att genomföra i nuläget, men fullt ut genomförd och utvecklad först i framtiden.

1000 år av framtidstro och det "intelligenta Internetuppkopplade" kylskåpet.

På Nordiska Museet i Stockholm ingår kylskåpet i utställningen *1000 år av framtidstro*, som jag tar del av under ett besök i juli år 2000. Ett av utställningen bärande budskap är att framtiden "inte bara blir till" utan att den är något som skapas av oss själva, av mänskligheten i sin utveckling och i sin samhällsbyggande existens.

En ljusskylt inne på Nordiska Museet markerar ingången till utställningen. Skylten projicerar med ett rött sken, en löpande röd text med följande innehåll ... *1000 år av framtidstro, vem bestämmer framtiden? Ödet, gud, slumpen eller du? 1600-talets naturvetenskapliga upptäckter ledde till att människan kom på att hon kunde påverka framtiden, dessförinnan styrde den religiösa världsbilden, man fick finna sig i sitt eget öde. Idag har vi stora möjligheter att påverka framtiden. Vi kan genmanipulera och skapa liv, om vi ville skulle vi kunna ge alla människor på jorden mat och rent vatten. Vad vill vi? Vad vill du?*

Som besökare till utställningen *1000 år av framtidstro* tar man del av olika aspekter av framtiden, såväl genom dåvarande framtidsvisioner som nuvarande. Utställningen berör "drömmen om paradiset", men den berör också den idévärld,

som i sitt första tillstånd ofta har upplevts som utopiskt för att sedan bli delaktig i morgondagens vardag. Det är enkelt att se släktskapet med utställningen/installationen *gtm - The Global Tendency Machine* i Karlskrona. Utställningarna ingår i samma serie med namnet *Framtidstro*, som jag anförde tidigare i avhandlingen (s 36ff).

En viktig skillnad är dock att Nordiska Museets riksställning i sina visioner om framtiden, tydligt låter visionerna fyllas av mänskliga och framförallt ”aktiva levande aktörer” i sin analys av det västerländska samhällets framtida utvecklingsmöjligheter. Visionerna och analyserna om vår framtid upplever jag därmed inte, som lika ödesmättade, som installationerna i Karlskronas motsvarighet, *gtm - The Global Tendency Machine*.

På Nordiska Museet och *1000 år av framtidstro* finner jag i likhet med många andra av utställningens besökare, att jag uppehåller mig en lång stund vid montern, som inrymmer ”dator kylskåpet Screenfridge”. Samtidigt lyssnar jag på en inspelad speakerröst, som tar avstamp i den mycket instruktiva videofilm, som förevisar det ”intelligenta kylskåpets” olika funktioner:

... videofilmen här visar framtidens intelligenta kylskåp. Det kommer att fungera som köksservice-centrum, där man via en dataskärm bland annat kan hitta recept, köpa mat och få rekommendationer om bästa platsen i kylskåpet för olika matvaror. Kylskåpet är även utrustat med teve, radio och Internet ...

Fascinerad ser jag på videofilmen, som förevisas i montern. Den åskådliggör hur olika familjemedlemmar lämnar bild och röstmeddelanden till varandra, via en datorskärm, som finns inbyggd i ett kylskåp. Via kylskåpets datorskärm häm-

tar de också in information med hjälp av Internet och digitalt överförd nyhetsförmedling.

I detta scenario av framtidens boende, så blir förmodligen kylskåpet och inte köket ”hjärtat” i den framtida bostaden. De aktiviteter, som är nära förknippade med kylskåpets funktion som en förvaringsplats av livsmedel och matlagning, upplöses delvis, när kylskåpet också blir ett verktyg för kommunikation med hjälp av IT.

Ett sätt att analysera familjemedlemmarnas inbördes kommunikation via kylskåpets datorskärm, är att köket eller den plats där vi lagar och äter vår mat, ofta har varit en mötesplats där människor har kunnat kommunicera med varandra. I det perspektivet kommer egentligen inte så mycket att förändras, från dagens ”kylskåpsmagneter och textmeddelanden” till morgondagens ”eventuellt tillverkade IT-kylskåp” med inbyggd datorskärm. Den lokala kommunikationen familjemedlemmarna emellan, som också inrymmer de mer långväga influenserna fortsätter därmed att existera. De fortsätter att utvecklas i något omvandlad form via både lokalt och globalt förankrade röstmeddelanden, samt digitalt överförd bildinformation.

”IT - kylskåpets sensationsvärde” kommer därför snarare att handla om en datorskärm monterad på ett kylskåp än att den tillför någon större nyhet på det kommunikativa planet. I övrigt innebär det bara att man har byggt in en tämligen normal lägenhets redan befintliga utrustning i ett kylskåp - dator, Internet, e-mail, teve och radio, samt möjligheterna till både ljud- och bildöverföring.

Det intelligenta kylskåpet av årgång 2000 blir därmed främst en markör för ett sätt att förhålla sig till människor i och utanför den direkta miljön av social närhet. En markör

som för med sig kylskåpet in i den mentalt projicerade bilden av den närliggande framtiden. En dåtida artefakt som "också" kommer att tillhöra den nuvarande moderniteten i sin digitala version och står för en livsstil, som inrymmer idén om att den enskilda människan ständigt kommer att vara nåbar för kommunikation - alltid uppkopplad och redo - på social distans utifrån ett fysiskt perspektiv och oberoende av den geografiska distansen aktörerna emellan. Och att det är just "den idén" som tränger djupt in i de västerländska och svenska familjemedlemmarnas medvetande, som en idé, men naturligtvis också som en praktiserad verklighet - oberoende av det "intelligenta kylskåpets" eventuella utformning i framtiden.

Karlskrona 2 och idén
att den virtuella representationen av originalet
utvecklas parallellt på Internet, på sitt eget sätt.

I slutet av november 1999 befinner jag mig på Blekinge läns museum. I ett av de inre rummen på museet är det möjligt att ta del av en förevisning, en utställning med namnet *Karlskrona 2*. En utställning som kontinuerligt visualiseras i rörliga bilder på en vanlig persondator med bildskärm och tillhörande tangentbord. Som besökare upplever jag, att den bakomliggande idén till utställningen är mycket mer spektakulär än utställningens och dataprogrammets *Karlskrona 2*'s grafiska design. Den digitala kopian av *Karlskrona* är enkelt uppbyggd. Vägarna och modellerna av olika hus är mycket schematiskt och grovt "utmejslade" i sin digitala motsvarighet. Ändå känner jag igen vissa framträdande byggnader i *Karlskronas* innerstad.

Dataprogrammet åskådliggör hur digitala avbilder av samhällets invånare, "avatarer" färdas till fots i en virtuell

motsvarighet till Karlskrona. Orangefärgade människor, lika grovt utmejslade som boendemiljön, förflyttar sig stelt och konstlat längs gatorna. Tomma pratbubblor utväxlas mellan ”digitalt konstruerade Karlskronabor” när de träffas på gator och torg, som ett tecken på kommunikation dem emellan.

Utställningen drivs som ett projekt av konstnärgruppen *Superflex*, med bas i Köpenhamn. Projektets målsättning, eller snarare bakomliggande idé, tydliggörs i en bok (M.Bode 1999:32) som jag införskaffar i samband med utställningen:

Målet med projektet är att skapa en digital kopia av Karlskrona - Karlskrona 2. Genom Internet blir den nya staden tillgänglig för stadens invånare. Digitala bilder av invånarna (avatarer), gator och byggnader i centrala Karlskrona bygger en virtuell representation av de verkliga strukturerna och de mänskliga relationerna i Karlskrona. Till en början är Karlskrona 2 en exakt avbild av Karlskrona, men allteftersom de virtuella invånarna träffas och påverkar varandra, sker en omvärdering av byggnaders funktioner, förändringar i sociala hierarkier och förnyelse och förändringar av lagar. De verkliga Karlskronaborna kommer att kunna samlas på Stortorget och genom en storskalig videoprojektion följa sina avatarers förehavanden, och reflektera över skillnaderna mellan Karlskrona och Karlskrona 2. Experimentet går ut på att använda Internet i ett begränsat lokalt sammanhang snarare än som ett globalt kommunikationssystem. Karlskrona 2 är en "frizon" då den inte lyder under Karlskronas juridiska, ekonomiska eller sociala lagar. Karlskrona 2 bebos dock till stor del av samma individer som den verkliga staden. Den virtuella verkligheten skapar en utmaning i grannars och vänners vardagsliv. Kommer Karlskrona att uppfylla den enskildes eller den

kollektiva drömbilden? I vilken utsträckning kommer den att överensstämma med den allmänna strukturen i Karlskrona? Vilka nya möjligheter ger Internets "frizon" medborgarna i staden? Kanske kan Karlskrona 2 stå modell för andra platser och förhållanden.

SUPERFLEX OCH MODERN INSTITUTE

Datorskärmen växlar mellan dataprogrammets bilder, som på ett symboliskt plan åskådliggör *Karlskrona 2* och de grafiska representationerna av stadens invånare i växelverkan med "verklighetens Karlskronabor", som i kortfattade intervjuer berättar om hur de tänker sig stadens utformning, i framtiden:

En äldre man ... vi har kommit med i världsarvet nu - *den gamla örlogsstaden* - så alla gamla byggnader skall bevaras till stor del...

En flicka i tonåren ... det skulle bli, så där jättestora skyskrapor här och framtiden då. Jättelångt in i framtiden, ja jag vet inte. Jag tror inte jag skall bo här i framtiden. Det är så litet här. Ja det skulle vara lite mer färg, köpcentrum och så där, det skulle vara roligare...

Några ungdomar säger ... city blir nog större eftersom de har börjat bygga utåt här... men sen har det varit på förslag av tonåringar innan att skyddsrummet -*Berggården, nedsprängt i Karlskronas innerstad* - öppnas som ett discoställe, typ Ravedisco och så där. Det tycker jag verkar helt kul och så. Det skulle vara bra om de kunde ordna lite mer ställen där ungdomar under 18 kunde gå. För vi är 16 och vi har ingenstans att ta vägen själva om vi vill gå ut. Det hade varit jättebra om det hade kommit något ställe till ...

En medelålders man ... Lite mer grönt runt omkring här och så, och så skulle oljehamnen försvinna härifrån och man skulle göra det finare där ...

Kontrasten mellan "det verkliga, levande" och "det konstlade, virtuella" är tydlig i installationen *Karlskrona 2*. De korta intervjuinläggen bärs fram av levande, verkliga människor,

med insikter och tankegångar om den bebyggda miljön i innerstaden. De virtuella inslagen i utställningen illustreras i sin tur av mänskliga siluettfigurer, som rör sig ”stelt och robotaktigt” fram genom ett likaledes kulissartat stadslandskap. På samma sätt illustreras symboliskt hur invånarna i Karlskrona skall kunna kommunicera, influera och bli influerade av sina virtuella motsvarigheter via Internet samt på en stor bildskärm, som monteras upp i innerstaden.

Dataprogrammet åskådliggör en mångfasetterad simuleringmodell i stor skala, men den är så grafiskt förenklad att den är svår att ta till sig annat än på det tankemässiga planet. Projektet *Karlskrona 2* inrymmer således huvudsakligen idéer och fantasier om vad som är möjligt när vi kan simulera våra egna liv artificiellt utifrån olika levnadsomständigheter, som existerar i vår egen närmiljö.

Intentionerna bakom projektet är tydliga. Karlskronabornas virtuella motsvarigheter utgår från ett nolläge av mänskligt innehåll på såväl det sociala, som det mentala planet. De virtuellt skapade människorna kommer sedan att börja leva sitt eget liv när de har ”fyllts upp” med grundläggande mänskliga egenskaper av deras respektive stadsbo. Installationens idé går därmed ett steg vidare, jämfört med det som virtuellt kan skapas av den egna mänskliga fantasin för närvarande. Vi befinner oss nu inom ett klassiskt tema i ”filmens värld”, vad som händer när fantasin omvandlas till en levande varelse, som dessutom börjar leva sitt eget liv. Den människoliknande skapelsen påbörjar sin tillvaro som en kopia av originalet och fortsätter sin existens alltmer som ”sitt eget original”.

På så sätt blir den virtuella motsvarigheten till Karlskrona, människorna och miljön, i sin tankemässiga potential både en

normuppfyllande och normupplösande kraft på det samhälleliga planet - socialt, psykologiskt men även med ett konkret inflytande på den omgivande boendemiljön. Invanda tankegångar och sociala mönster i samhället skall kunna ifrågasättas och om disponeras i högre grad än tidigare, eftersom det kommer att bli ganska enkelt att prova ut något nytt med hjälp av digital informationsteknologi. Kunskaps- och erfarenhetsprocessen blir då något som vi kan tillskriva dataprogrammet och kommunikationen mellan det ”virtuella och verkliga”. Informationsteknologin kan i det perspektivet - *Karlskrona 2* - ses som en visionär och samhällsförändrande kraftkälla.

IT, en kult.

Filosofen Cassirer (1996:Vol 4 s 41ff) hävdar att redan vid användandet av ett verktyg, i vårt fall av IT, krävs en ökad grad av planering innan man börjar bruka sig av det. Teknologi bör därför införlivas i den tankemässiga helhet, som påverkar vårt sätt att uppfatta tillvaron. Ett verktyg kan inte uppstå, konstrueras, innan vårt intellekt har bildat sig en föreställning vilket objekt det kan användas till. Denna förändring i vårt sätt att uppfatta tillvaron kommer till uttryck i det att verktyg inte bara konstrueras och används, utan att de också tillbeds och dyrkas.

Nu börjar analysen bli intressant, eftersom verktyget då omvandlas till någonting annat än vad det egentligen uträttar och är användbart till. Verktuget kommer, i dess tillbedjan och dyrkan, också att ingå i ett förhållningssätt till omvärlden, som är sammansatt av mytologiskt skapade beståndsdelar. Verktuget höjs ovanför vad det rent konkret är och gör, för att betraktas som en intelligent kraft i sig själv. Det blir startpunkten till ett nytt och totalt synsätt, som i Cassirers

analys, mänskligheten tillägnar både sig själv och sin omgivning. Det handlar om ett nytt sätt att betrakta verktyget, som både blir en omvandling och projektion utifrån ett idealtillstånd (Cassirer 1996:Vol 4 s. 41ff, 211ff, 1996:Vol 2 s. 155ff).

I *Karlskrona 2* är verktyget ”datorn och förmågan att med hjälp av IT visuellt simulera originalet”. Idealtillståndet är likvärdigt med den bakomliggande idé, som gör att kopian skall ha sin egen existens utifrån vissa inprogrammerade parametrar dvs. att kopian och originalet lever parallella liv i den mycket personligt tillägnade läroprocessen mellan det virtuella och det reella.

I exemplet ”det intelligenta kylskåpet av årgång 2000” tillförs en mängd digitala och informationsteknologiska funktioner i en redan befintlig artefakt, samt idéer om ständig kommunikativ närvaro trots geografisk distans mellan kommunikatörerna - brukarna av kylskåpet. Det handlar också om att ”placera in kylskåpet” i den nutida informationsteknologiska tidsåldern. Detta sker delvis i ett nytt sammanhang som inrymmer tankegångar om effektivitet och ökade individuella valmöjligheter, men även i den form av kontrollutövning, som i sitt idealtillstånd skall utgå från den enskilda personen dvs. att avläsa sina behov med stor precision samt att en teknologisk konstruktion svarar upp med samma grad av noggrannhet.

Cassirers analys är betydelsefull, eftersom han försöker åskådliggöra den ”inre kärnan” av hur vi människor subjektivt både formar och ingår i sin egen tillvaro på det tanke-mässiga och mytologiska planet. Han visar också på hur vi mytologiskt fyller vår existens med olika egenskaper som vi tillskriver både oss själva och de andra, samt olika beståndsdelar som inryms i omgivningen. I avhandlingen och utifrån

min förståelse av hans texter är han användbar, eftersom han analyserar myter utifrån ett perspektiv där de ingår i olika former av ”framställda helheter”. Han visar att myterna i sin konstruktion består av olika former av representationer, som kan analyseras just som sådana dvs. olika slags representationer, som är länkade till varandra, men också att dessa representationer betyder någonting för aktörerna i ett samhälle och fyller olika funktioner, inte minst på det subjektivt uppfattade planet, individuellt och kollektivt. Myterna, berättandet och manifestationerna ”är ett” med den process samhället samt dess aktörer är involverade i (se Cassirer 1996:Vol.2 29ff, 238f).

I min analys ingår det mytologiska tänkandet i de olika idéer på det visionära tankemässiga planet, som åren före och under år 2000 tydligt länkades till IT. Myternas olika beståndsdelar blir då aktiva krafter, en bearbetningsprocess på det mentala planet, som ingår i skapandet av nya sammanhang och mening. Verktuget kan i det perspektivet komma att ingå i nya sammanhang utifrån ett synsätt på tillvaron och omgivningen, som både innehåller visioner av verktygets tillämpade förmåga och inflytande på det omgivande samhället.

Visioner i växelverkan med det konkreta praktiserandet behöver inte vara speciellt märkvärdiga eller spektakulära. De kan i sin framställan vara jordnära och grundas på rationella experiment i det som inryms i processen, ”morgondagens visioner och framtidens verkligheter”. Det handlar också om att nya begrepp ständigt inkorporeras i vårt eget medvetande, som är intimt länkade till vår förmåga att se och förstå tillvaron på. Med hjälp av Cassirers analys (ibid) vill jag påstå, att verktygen ingår som viktiga beståndsdelar på

den ”mentala karta”, som vi orienterar oss fram i tillvaron med hjälp utav. I fallet ”IT” inlemmas dess olika egenskaper mer eller mindre subtilt i vårt eget tänkande och vår begreppsvärld.

IT – ett botemedel

I artiklar i dagspressen, som berör vår nutida satsning på IT, finner jag ett vanligt förekommande mönster. Först ”diagnostiseras sjukdomen”, de tendenser till missförhållanden i samhället, som ”skall botas”, sedan ordinerar informationsteknologin som ”en slags medicin med en inneboende potential att bota sjukdomen”. I dessa processer, även om de både framställs och upplevs som realistiska till såväl funktion som innehåll, så inkorporeras verktyget i nya mentala sammanhang. Det är möjligt att definiera benämningarna för dessa nya sammanhang, som ”symboliska markörer” och att processen, som dessa markörer inkorporerar i vårt medvetande ofta är tämligen subtil. Ett exempel på inkorporering av informationsverktyget datorn och Internet, inryms i en kortfattad tidningsartikel i ICA kuriren den 27 november 2000 (s17) med rubriken:

***Peter Eriksson mp,
kommunalråd i Kalix i Norrbotten
Först i Landet med nät-demokrati***

Artikeln tar upp hur politikerna i Kalix Kommun försöker få fler av kommunens invånare att engagera sig i olika frågeställningar som tas upp i kommunens olika nämnder. På frågan, *Varför gör ni allt det här?* ”diagnostiseras sjukdomen” av kommunalrådet Peter Eriksson, miljöpartiet, enligt följande:

... det minskade intresset för partipolitik är ett hot mot demokratin och "botemedlet"... Den nya tekniken ger också helt nya möjligheter för människor att vara med och påverka. Här i Norrbotten är många politiskt intresserade, ändå vill man inte engagera sig partipolitiskt. Det här är ett sätt att fånga upp fler.

Bakgrunden till detta uttalande av kommunalrådet är enligt artikeln, att Kalix kommun har infört en politisk beslutsordning där olika medborgarförslag tas upp direkt i kommunalfullmäktige. Dessa förslag kan sedan behandlas som en vanlig motion, innan de går ut för vidare handläggning i kommunens olika nämnder.

Kommunen har även gått ut med en förfrågan till dess innevånare med synpunkter på hur de vill förändra Kalix centrum, där 1200 av kommunens 19000 medborgare svarade varav 86 % via Internet. I det normala förfaringsättet uttalar sig i bästa fall 30 personer på ett inlämnat planförslag enligt kommunalrådet Peter Eriksson i Kalix. Han säger vidare i artikelns avslutande del:

... På sikt är det minskande intresset för partipolitik ett hot mot demokratin. I alla fall så länge det är partierna som bär upp det demokratiska systemet. Vi måste hitta nya former för det politiska arbetet. Den nya tekniken ger också helt nya möjligheter för människor att vara med och påverka ...

"Sjukdomen" är enligt kommunalrådet ... *det minskande intresset för partipolitik ett hot mot demokratin ... och "botemedlet" ... Den nya tekniken ger också helt nya möjligheter för människor att vara med och påverka ...* Verktygen, datorn och Internet, blir i föregående sammanhang inkorporerade med den symboliska markören "nät-

demokrati”. Begreppet länkas på det kognitiva planet till kommunikation, flexibilitet och samhällelig nåbarhet på individnivå, eftersom det skall öka det politiska inflytandet och deltagandet utan att den enskilda människan upplever att hon är uppbunden i ett partipolitiskt engagemang.

Ett annat exempel på hur verktygen Internet och datorn, blir inkorporerade i nya mentala sammanhang, tas upp i Södertälje läns tidning, torsdagen 28 december år 2000 (s8). Tidningsartikeln har rubriken: *Polisens utredningar datoriseras* och i den efterföljande texten tas upp hur polisen måste utveckla sin förmåga att handskas med datorer, samt att hela polisutredningen i framtiden skall kunna sammanställas digitalt utan papper, alltifrån polisens handläggning av ärendet i förundersökningen till dess avgörande i domstolen. Artikelns innehåll relaterar till en intervju med justitie-minister Thomas Bodström där han enligt tidningsartikeln berättar att han vill ha effektivare polis. Symboliska markörer blir ”datorisering och effektivitet”, samt även idén om det ”papperslösa samhället”, eftersom en polisutredning i framtiden skall kunna ske utan papper, som lagringsmedium av det skrivna ordet

Föregående två tidningsartiklar utgör exemplifieringar utifrån ett mångfald av tidningsartiklar från den svenska dagspressen, som jag har samlat in från åren 1999 och 2000.

En tydlig aspekt utifrån dessa tidningsartiklar är att användandet av en ny teknologi - verktyget IT - blir inlemmat i olika sammanhang på det kognitiva planet, exempelvis angående demokrati och individens möjligheter att påverka olika former av kommunala beslut, eller en mer effektivt arbetande polis, som i sig själv inte utgör någon ny debatt i massmedia. Begrepp som ”nätdemokrati” och ”det pappers-

lösa samhället” inkorporeras på så sätt subtilt på den ”mentala karta”, som vi möter och förstår vår tillvaro med. En mental karta som ger en ram för vår förståelse av tillvaron, vilken ofta möjliggörs med hjälp av ny teknologisk tillämpning, men som också ofta i väldigt hög grad tillskrivs de egenskaper, som i sin framställning åskådliggörs av olika slag av ”självklara slutresultat” vid användandet av en ny teknologi.

Vetenskapliga och mytologiska beskrivningar kan på en yttlig nivå ha en gemensam grundform även om beskrivningen, återberättandet av mytologisk karaktär naturligtvis inte håller för en vetenskaplig, empirisk prövning (se Cassirers 1996:Vol.2 43ff). Det kan liknas vid byggandet av ett hus där dess rum fylls med olika innehåll, men ”rummen” ändå kan ha benämningar i ett språkbruk som kan vara förhållandevis likartade både inom vetenskapliga och mytologiska utsagor där de senare kan grundas på - exempelvis magi.

Kausala förhållningssätt - i termer av orsak och verkan - kan existera både i det vetenskapliga och i det mytologiska tänkesättet, men även om beståndsdelarna i sin grundform är samma, så får de i förlängningen inte samma egenskaper. Kausala frågor och svar är möjliga att formulera även i en analys, som är sammansatt av mytologiska beståndsdelar, där det handlar om att finna möjliga samband mellan orsak och verkan. Liknande konklusioner gör socialantropologen Christer Lindberg när han redogör för James G. Fraser, en av föregångarna till socialantropologin som akademisk disciplin och hans teoretiska förhållningssätt till så kallad ”primitiv magi”. James G. Fraser jämför det enligt Christer Lindberg med en pseudovetenskap där myten kan ses som en primitiv teoribildning och där lagbundna, men felaktiga lagar

kan ingå i den ordning som ”naturmänniskan” använder sig utav, när hon analyserar olika händelseförlopp i sin tillvaro (Christer Lindberg 1993:15, se även Kajsa Ekholm-Friedman 1994:151f där hon utifrån mitt perspektiv åskådliggör hur ett icke vetenskapligt synsätt, ”falska kausala samband” kan fungera i praktiken, eller om man så vill, ett tänkesätt som involverar en tro på magi).

Exempelvis inom den teknologiska vetenskapen förblir verktyget enbart ett verktyg. I det teknologiska synsättet av mytologisk karaktär, kan däremot verktyget ges karaktärsdrag, som gör att det betraktas som intelligent i direkt analogi med den mänskliga tankeförmågans mycket breda register. Den symboliska formen är likartad på en ytlig nivå av perception, men den fylls i det vetenskapliga respektive mytologiska tänkesättet upp av olika former av innehåll – empirisk i relation till icke empirisk prövbar substans.

Myten, som ett totalt synsätt och i nära förbund med olika sätt att leva, för oss tillbaka till den tidigare slutsatsen att myten, verklighetens kontext och förbindelsen utgör mycket betydelsefulla delar av vår tillvaro (se avh:63f). "Förbindelsen" blir med Cassirers (1996:Vol 2.43ff, 199ff) tankegångar som ett hjälpmedel, mytens tankeform och sättet att leva. I ett kritiskt förhållningssätt till IT kan vi i förlängningen då tala om en slags dyrkan och tillbedjan av modern informationsteknologi.

Cassirer (1996:Vol 2.238, 1996:Vol 4.41f) gör det möjligt att avläsa den avskalade symboliska formen på IT i dess mytologiska representation. Informationsteknologi och dess olika nyttoaspekter blir nu avläsbara som inkorporerade i en slags modern ”IT-kult”, där vi orienterar oss fram genom dess olika budskap. En del av dessa budskap har jag beskrivit tidigare i min avhandling, när jag guidat läsaren genom olika konferenser och utställningar med fokus på IT. Jag tar er nu

med på ännu några manifestationer, konferenser och mässor med informationsteknologin i centrum - en nutida kultutövning.

IT-kulten, utifrån ett synsätt där den mesta av produktionen sker med hjälp digitala ettor och nollor - lokalt och globalt - SNS konferensen

Under slutet av september månad år 2000 deltog jag i en medlemskonferens anordnad av SNS - Studieförbundet Näringsliv och Samhälle - som hölls i Karlskrona med titeln:

Att skapa regional framgång: Den nya ekonomin och den nya geografin i ett regionalt perspektiv.

SNS är ett partipolitiskt obundet forum för studier av central betydelse för näringsliv och samhälle. Följaktligen är konferensen tydligt fokuserad på näringslivet och olika entreprenörers förmåga att tämligen fritt agera i samhället, som en källa för samhällelig tillväxt och välstånd. Detta är utgångsläget tillsammans med det dåvarande både nationellt och internationellt väl synliggjorda "IT-underverket i Blekinge" av årgång 2000 dvs. under IT-hypen.

På konferensen uttalar sig olika representanter från näringsliv och samhälle på såväl regional, som nationell nivå. SNS har också bjudit in två företagare och IT-konsulter, för att de ska berätta om sin verksamhet. Ett gemensamt drag i deras berättande, i linje med konferensens tema, är att de utgår ifrån att samhället i västvärlden är likvärdigt med en stor global marknad där olika idéer som är relaterade till den moderna informationsteknologin har inneboende möjligheter att bli mycket framgångsrika på det ekonomiska planet. Den globala marknaden presenteras av den första IT-konsulten, en kvinna mellan tjugofem och trettio år gammal, i entusiastiska ordalag:

... när vi tittade på marknaden, för det är en annan grej. Först och främst vi tror att människor måste ha en bra idé, måste ha en brinnande låga ... lite av det krävs, ett djävlar anamma och människor som tror på dig och samtidigt en stor marknad ... och det finns det på den marknaden, företagsmarknaden, gigantisk. Visste ni att olika företag runt omkring i världen spenderar 2 till 3 miljoner dollar på att konkurrensutveckla sin personal i sådana här fysiska rum. Det mesta går till hotell och flygbolag, och kvittot, valutan för den kompetensutvecklingen är alltså tidsenheter. Alltså timeunits, alltså tidsenheter, som spenderas på fysiska rum. Helt otroligt, vilken grej, att kunna förändra det här och kunna skapa någonting som är mer effektivt. Så här är ett utrymme då för en ny marknad, nämligen det som kallas E-learning och det växer med ungefär 100%. Det är viktigt då när man ska vara entreprenör och man skall ge sig i kast med någonting stort, att det finns en drivkraft. Dessutom är Sverige litet, ett fantastiskt test-varuland för det mesta, som nu kommer med nätbaserade, IT-baserade projekt ...

Hon beskriver sedan mycket kortfattat sin syn på skolmiljön, informationsteknologins utveckling och Internet:

... men, den teknologiska evolutionskedjan i utbildningsbranschen ser ut så här. Klassrum med vita bord i tusen år, sedan var det någon som kom på att CD-romen. Du förstår jag har inte kommit på någon CD-rom, eftersom de har producerat lärarna till några CD-rom-istoppare, sedan hände ingenting. Det är ingen interaktivitet, men det hände då när när nätet skapades och nu så kommer vi att få bredband och det ger fantastiska, unika möjligheten att fylla piperna med rörliga bilder och interaktivitet och allt det här är fantastiskt. Jättestora möjligheter, stor drivkraft, stor marknad ...

Efter att ha presenterat idén och att det för hennes verksamhet handlar om företagsanpassad utbildning, som skall rationaliseras, göras mer effektiv och kostnadseffektiv när den blir nätbaserad, så identifierar hon problem, som måste överbryggas för att idén skall nå sitt mål. Det vill säga, att idén

skall anammas av olika företagsledare och företag på en internationell marknadsarena:

... men när vi tittade på hur verkligheten, hur den såg ut ute på företagen, så såg vi, att det här är som en djävla djungel. Det är ingen som fattar någonting. Vi ringde till 50 stora företagsledare och alla hade liksom någonstans en varierande grad av panik ... det finns inga IT-plattformar, det finns liksom ingen som har teknik för det här. Och hur skall de följa upp att alla de här pengarna, som de faktiskt investerar faktiskt leder till tillväxt och produktivitet. Några små konflikter, som vi gav oss i kast med.

Hon avbryter sitt anförande, precis när vi som åhörare har börjat förvänta oss en redogörelse för hur ”IT-potentialen” i form av företagsanpassad utbildning kan förverkligas i praktiken och hur problem på det idémässiga och teknologiska planet, med avsaknaden av eller otillräckliga IT-plattformar ute på företagen skall lösas. Hon avbryter för att lämna utrymme för nästa föredragshållare, som också han är representant för ett eget företag och en IT-konsult i tjugofem-till trettio-årsåldern. Han välkomnas av deltagarna på konferensen, som en representant för den nya IT-relaterade ekonomin i Karlskrona:

... för mig finns det två skäl till att starta företag. Den ena anledningen är att man kommer på en jättebra ide, den andra anledningen är att man kommer på något som är kul, som man vill göra och när det är bra, så kan man göra båda sakerna ... det intressanta med den nya ekonomin är inte att det handlar om att tjäna en massa pengar. Det är inget speciellt med det, men det finns någonting i det som jag skulle kunna kalla nytt företagande ...

Han beskriver på så sätt två sidor av det ”nya företagandet” där IT-sektorn som helhet består av talangfulla människor, men där stora grupper inte har förstått att man också måste tjäna pengar på sina idéer.

Den nya ekonomin och ”Lycko Airlines”

Sedan berättar han - IT-konsulten - om den fiktiva affärsidén *Lycko Airlines* för att åskådliggöra vad den nya ekonomin egentligen handlar om. Idén ”Lycko Airlines” tillskriver han olika grupperingar av IT-entreprenörer, som inte har förstått att man också måste tjäna pengar på de idéer som förverkligas med hjälp av modern informationsteknologi:

... när det gäller den nya ekonomin ... så satt jag och försökte fundera på nåt sätt, som skall få den gamla ekonomin att förstå vad det handlar om. Och då kom jag på flygbolaget Lycko Airlines, det är ett fantastiskt flygbolag. Det är ett flygbolag som flyger faktiskt kanske överallt i hela världen, på de flesta destinationer. Det kostar ingenting att åka med det där flygbolaget, det är gratis, nä förlåt det är kostnadsfritt. Då undrar naturligtvis ni som oss andra, varför då? Och svaret är kundrelationer. Jo det är så här, för att få flyga mycket med Lycko Airlines, så måste man först fylla i ett väldigt långt frågeformulär med personliga frågor, så att vi kan få in det i vår databas. Och moroten för dig, förutom att det är kostnadsfritt att flyga med oss, så kommer vi då också att kunna customisera och anpassa liksom hela servicen på och omkring flygplanet då efter dina personliga önskemål, okey. Vi kan, du kan välja time-personlighets-täthet - *vem man vill spendera sin tid med på flygresan* - hur flygresan kan se ut, flygvärd, eller vilken klädsel han eller hon - *din medpassagerare* - ska ha på sig och så vidare och så vidare. Naturligtvis kommer vi att använda alla de här informationerna för att liksom, rikta annonsering till dig. Och alla som beställer kommer att ha en liten teveskärm, och förutom att alla kommer att vara online, så kommer då reklamfilmen här då att liksom passa er profil. Och vi kan göra recensioner och en massa aktiviteter och vi kan dra in en massa sponsorer och vi kan måla flygplansvingarna och vi kan ha skyltar. Det blir ett jättebra tillfälle för annonsörerna att exponera sig. Men sen är det så, att

det här inte är det som du kommer att tjäna pengar på. Förhoppningsvis så kommer det att gå plus minus noll ...

Flygbolaget ”Lycko Airlines” utgör i IT-konsultens redogörelse en metafor för olika portaler på Internet, där dess inkomster för olika verksamheter, eller om man så vill ”syften och mål”, skall genereras av att brukarna av portalen låter sig utsättas för olika reklamslag. Han åskådliggör också svårigheterna att tjäna pengar på den formen av verksamhet:

... egentligen är vi inget flygbolag, utan vi finns på en flygportal ... jo det är faktiskt så att många i vår bransch har en portal och där skall man fånga konsumenten, så tänker man så, och så försöker man göra en massa aktiviteter, men ingen har ju visat att man kan tjäna pengar förutom ”yahoo”, som har en fruktansvärd, fruktansvärd hög trafik på sin sajt, men de är en av de få ... har du inte minst en halv miljon träffar på webben per dag, så är det inte inte möjligt att tjäna en spänn, eftersom man får betalt per exponering ...

Slutligen tar han upp det ”nya” med den nya ekonomin, vilket enligt hans anförande både är den samhällseliga struktur och den sociala arbetsmiljö, som många företag är en del utav, när de producerar sina tjänster inom ”verksamheten IT”. Vad som gäller ”arbetsmiljö och människa” framställs arbetsuppgifterna i hans företag som mycket personlighetsutvecklande, en livsstil, ett sätt att leva och arbeta, som till mycket stor del utgår ifrån individens egna villkor:

Den andra sidan av det här nya företagandet, som inte handlar om en massa oerfarna unga branschutvecklare ... så finns det någonting som är fantastiskt, fantastiskt spännande och det är sättet som man driver de nya företagen på. Det är alltså sättet som man arbetar med. Det är en sak som de här företagen har förstått och det är att när vi ser på en värld där allting blir digitalt och det mesta av produktionen sker med hjälp av ettor och nollor, så är det inte längre så att man behöver lägga sin fabrik i närheten

av vattenkraft eller där man har råvaror eller sådana saker. Utan man kan också placera sin fabrik i närheten av där det finns skickliga, talangfulla, kunniga och välutbildade människor. Sedan räcker inte det, utan man måste göra något också, ta hand om de här människorna på samma sätt, som man enligt gamla ekonomin tog hand om maskinerna, som man liksom hela tiden går och ser till så att de här maskinerna inte står stilla, för då rostar funktionerna och då kan man inte producera någonting. Utan människorna är faktiskt maskinerna i de här företagen och man vill, man har förstått att man måste se till, så att de här maskinerna fungerar på bästa sätt. Och jag skulle vilja säga att i den här nya ekonomin i de här Internetföretagen, så har man utvecklat en helt ny form av management ... det kan jag se även på mitt eget företag, att vi drar inga vattentäta skott mellan arbetsuppgifter, vad människor gör. Utan vi ser vad vill den här människan göra, vad är den här personen bra på, åt vilket håll vill den här människan utvecklas och sedan är det skit samma om den här personen är programmerare eller projektledare. Man kan göra båda sakerna samtidigt och det är sånt, som den här branschen har förstått ... att ska man nå framgång, så måste man dela den. De flesta av de här företagen, som vi pratar om i den nya ekonomin, måste se till att få med alla människor. Från den som jobbar i receptionen och tar emot samtal och tar emot människor till den som är seniorprojektledare, människor på alla nivåer, att få med alla för att jobba för framgång i det här företagen. Och att förutsättningen för framgång är att dela, och det är faktiskt bättre att ha 2% av 10 miljarder än 100% av 2 miljoner. I den där dot.com-ekonomin ligger mycket av det som vi har talat om tidigare och det finns i alla fall en sak, som jag har noterat och vad som gäller den här delaktigheten, och jag har formulerat, att det är när individens ansvar står i relationen till hur individen kan påverka sin situation. Man brukar prata om att det blir en reaktion att folk lätt bränner ut sig. Jag pratade faktiskt med nån som jobbade med utbrändhet och hon sa att det är betydligt vanligare att folk bränner ut sig inom vård och skola och sådana grejor. Och jag tror att det handlar om, att människor som jobbar i den nya ekonomin, klarar av att ha väldigt mycket stress eller att ha väldigt mycket krav på sig, därför att de själva är med och har makt att besluta över hur arbetet kommer att se ut ... Jag tror att det vi står för lite, de här nya företagen, är att vi vägrar bli upplåsta ...

IT-konsulternas berättelser handlar om framgång både på det samhälleliga och på det ekonomiska planet. ”Produkterna”, som är förutsättningen för framgång är olika dataprogram - som fungerar och skall kunna användas i en mängd olika sammanhang. IT-konsulternas uppgift blir därmed att både sälja en produkt, som teknologiskt ska fungera och svara upp emot marknadens, kundernas förväntan om en teknologi, som skall vara kostnadseffektiv och arbetsbesparande, samt dessutom har en utvecklingspotential riktad emot en växande marknad i framtiden.

En viktig drivkraft för IT-företagandet är för många IT-konsulter att tjäna mycket pengar på kort tid - som en självklar bieffekt

men det handlar också om att ekonomisk succé är ett mätbart tecken på framgång, att lyckas. Ibland kan säkert den ekonomiska framgången upplevas som en ”självklar bieffekt” vid hanteringen och tillämpningen av IT ute i samhället ... *Det intressanta med den nya ekonomin är inte att det handlar om att tjäna en massa pengar. Det är inget speciellt med det ... (avh:109).*

Olika användningsområden för en ny teknologi utgör en stor osäkerhetsfaktor i ett samhälle under vissa tidsperioder, där tillämpningen blir mer spekulativ än teknologin i sig själv. Ofta är det inte teknologin som är ny, utan det är tillämpningen, som kräver modifierade tekniska konstruktioner och lösningar. Ibland är det dock lätt att förledas i tron på att nya idéer och verksamhetsområden också är bärare av en helt ny teknologi, eftersom den nya tillämpningen ännu inte är inkorporerad i samhällets vardag ... *En ny marknad, nämligen det som kallas E-learning och det växer med ungefär 100% ... Vi ringde till 50 stora företagsledare och alla hade liksom*

någonstans en varierande grad av panik ... det finns inga IT-plattformar, det finns liksom ingen som har teknik för det här. ... (avh:108f).

Båda IT-konsulternas anförande på SNS-konferensen utgår ganska naturligt år 2000 ifrån Internet som ett kraftfullt kommunikationsverktyg på en ständigt expanderande marknad.

Om vi nu ser förbi teknologin i sig själv och länkar IT-konsulternas "berättande" till tankegångar, som jag har anført tidigare i avhandlingen, om att imaginära, mytologiska konstruktioner ingår i olika mentala processer när människan bearbetar och försöker förstå det konkreta skeendet i det samhälle, som hon befinner sig i (Cornelius Castoriadis 1987:3ff, 112ff, 136ff) finner vi att IT-konsulterna och deras berättande mer befinner sig på "idéernas än teknologins marknad". Vidare, att "denna idévärld" utgör en viktigt element i konsulternas argumentation oavsett om det är en ny teknologi, ett nytt förhållningssätt att möta tillvaron med, eller en lära med andliga övertoner, som marknadsförs till hugade spekulanter.

Det handlar ofta för konsulter om att inlemma så många "tänkbart relevanta beståndsdelar" som möjligt i det koncept som är "till salu" och att få dessa beståndsdelar att samverka med varandra. Om exempelvis ekonomisk framgång är förknippad med ett aktivt deltagande på den globala marknaden för den enskilda människan, så är det förmodligen konceptet och den medföljande livsstilen "som global världsmedborgare" som skall säljas. Och när något nytt skall marknadsföras måste ofta det rådande förhållningssättet - inom exempelvis arbetslivet - redovisas som föråldrat och ineffektivt, eller möjligt att "förädla" i enlighet med det nya kon-

ceptet. Framtiden tillhör därmed det nya sättet att finnas till och handskas med tillvaron på (management, nyandlighet och globalisering se Karen Lisa Goldschmidt Salamon 2001:150ff. Cynthia Barnum 1992:140ff avseende att låta sig fostras till en effektiv, ekonomiskt framgångsrik världsmedborgare).

I mina möten med olika former av konsulter genom årens lopp - även IT-konsulterna i mitt nuvarande fältarbete - har jag helt naturligt funnit som ett gemensamt drag i deras branschverksamheter att det handlar om att höja "outputen" som är av ekonomisk karaktär, vilket för den enskilda personen eller företaget i fråga ofta innebär en kvantitet och/eller kvalitetshöjning av det som skall produceras.

I verkligheten är det dock inget "nollsummespel" där i princip alla blir "vinnare" i praktiserandet av det nya - man vinner något men man förlorar oftast alltid något också. Dock, detta spektrum befrämjar sällan "försäljningen av en idé", ett koncept med sitt medföljande "paket av praktiserande" där det snarare handlar om att definiera icke-anshängarna och/eller motståndarna av en idé som "förlorare".

En konsult besitter eller tillhandahåller vanligtvis också färdigheter inom det område som hon företräder - alltifrån konsulter som säger sig besitta och förmedla olika andliga egenskaper till dagens konsulter inom IT, som marknadsför mjukvara.

Den symboliska formen i berättandet

Om vi nu återgår till IT-konsulterna på SNS-konferensen för att utröna den symboliska formen i IT-konsulternas anförande, enligt mitt sätt att tolka Cassirer (1996:Vol 2.199ff, 1996:Vol4.41ff) ingår följande nyckelord i deras anförande ... *internationell marknad ... drivkrafter ... bra idéer ... bredband ... E-learning ... Internetportaler interaktivitet ...*

online ... effektivisering ... kompetensutveckling ... vilka därmed får plats i det "mytologiska husets olika rumsliga dimensioner" (avh:107ff).

Vidare, finner jag utifrån IT-konsulternas berättande på SNS-konferensen, att den imaginära, symboliska formen i anförandena handlar om personlighetsanpassning på individnivå ifrån två håll, dels i skapandet av idéerna, arbetsprocessen, som resulterar i olika former av produkter - exempelvis dataprogram - och dels i användandet av produkterna, som optimeras efter brukarens behov. Vi hamnar då inom en tankefigur, som är mer kontinuerlig i tidshänseende och inryms i begreppet "kontroll". I vårt fall handlar det om individens förmåga att utöva kontroll över arbetsprocessen, som leder fram till en produkt och den enskilda brukarens användande och kontroll i konsumtionen, över användandet av samma produkt dvs. en "drömtillvaro" för varje företagare, bestående av nöjda, kreativa medarbetare och nöjda konsumenter av de produkter som framställs.

När vi nu tankemässigt länkar samman nyckelorden ... *internationell marknad ... drivkrafter ... bra idéer ... bredband ... E-learning ... Internetportaler interaktivitet ... online ... effektivisering ... kompetensutveckling ...* med den symboliska formen ... *personlighetsanpassning på individnivå ifrån två håll* ... med olika egenskaper, som vi exempelvis ger begreppet "kontroll", så har vi påbörjat den intellektuella bearbetning, som "också kan ge stoff" till ett berättande av mer eller mindre imaginär, mytologiskt sammansatt natur och i vårt fall beroende på vilka samhällseliga förhoppningar, som skall infrias vid införandet av en ny teknologi med dess tillhörande tekniska utrustning (Förhoppningar och farhågor vid införande av ny teknologi: Radions och tevens införande, samhällsdebatten Orvar Löfgren 1990: 94ff, 106ff. Förhopp-

ningar och verklighetens villkor inför i den fasta telefonins utveckling i början på 1980-talet, Ronald Abler 1981:337ff, innan mobiltelefonerna blev en del av vardagen. Några exempel på IT och samhällsdebatten på 1980-talet med titlar som *Den tysta revolutionen* av B.G. Wennersten 1980, *Människan i datorsamhället* av Margareta Calmgård Bergmark 1981, *Jobb i framtid?* av Jan-Erik Ekenhill och Bo Hedberg 1983, *Datoriserad förändring* av Lars-Eric Björk och Jaak Saving 1984, *ADB och brott* av Artur Solarz 1987, *Data för framtiden* TBV 1987. Förväntningar på ny teknologi och dess ofta irrationella utvecklingslinjer Boel Berner 1999:42ff. Retorik kring IT-teknologi Karin Mårdsjö, Pär Carlshamre 2000. Potentialen IT fram till år 2000 beskrivs överskådligt i Teldoks årsbok, Gull-May Holst 1999).

Världsutställningar och lokala IT-mässor, myten i sin utopiska skepnad samt om ”lätta och tröga” utopier

Den amerikanska historikern Daniel J. Boorstin (1978:1ff) tar i sin inledande essä i boken *The republik of Technology* med oss till Philadelphias internationella utställning år 1876. Utställningen firade den amerikanska nationens 100-års dag, men den var även en dåtida manifestering av hur ny teknologi med ånga som drivkälla var användbar inom en mängd olika tillverkningsprocesser. Det tog sig ett konkret uttryck i 8 000 olika slags maskiner på ett cirka 13 tunnland stort utställningsområde. Det var maskiner som pumpade vatten, spann bomull, sydde kläder, tillverkade skor, tryckte tidningar och de flesta av dessa maskiner drevs med ånga.

Den stora ångmaskinen var en passande symbol för den amerikanska framtiden, men inte av den anledning, som de flesta av utställningens besökare trodde, enligt Daniel.J. Boorstin (ibid). Det var en symbol för en tillhörighet, som sträckte sig utöver nationella eller federativa hemvister och där nya band skapades, som både band samman människor inom nationens gränser och skapade nya kontakter, bind-

ningar mellan människor, som befann sig utanför dessa territoriella gränser. I hans version är Amerika, en nation som "också" via sin teknologi kommunicerar, influerar och låter sig influeras av den övriga världen, som en betydelsefull medlem i den sammanslutning, som han ger namnet "Teknologins Republik" (se Boorstin 1978:2f).

Enligt mitt synsätt, som ligger i linje med D.J Boorstins är ett viktigt symbolvärde med en ny teknologi att den både är sammanhållande och gränsöverskridande i nya former av gemenskaper. På användarnivå handlar det i ett globalt perspektiv om olika former av gemenskap, som kan uppstå när människor från olika kontinenter delar upplevelsen av det tämligen likartade handhavandet av teknisk apparatur.

Naturligtvis finns det kulturspecifika skillnader i bruket av teknologisk utrustning som avspeglar sig kulturellt, men det finns också erfarenheter, som människor delar när de ingår i likartade tillverkningsprocesser världen över - även om tillverkningen äger rum under mycket olika villkor och förhållanden. Det handlar om att dela gemensamma erfarenheter, att kunna jämföra likheter och skillnader i arbetslivets verksamhetsområden bestående av administration, produktion och underhåll, vilket jag personligen ofta har fått ta del av vid vistelser i olika världsdelar.

En aspekt som D.J.Boorstin (1978:4f) framhåller i informationsteknologiskt, samt kognitivt hänseende, är att innehållsmässigt samma information mångfaldigas alltmer och når en allt större publik i sin utveckling ifrån dåtid till nutid. Därmed kommer en allt större del av människorna runt omkring i världen att komma i kontakt med en liknande ram av erfarenheter oberoende av det geografiska avståndet dem emellan. Det är en geografiskt gränsöverskridande utveck-

ling, som vi enkelt kan skönja både i det dåtida och nutida användandet av tryckpressen, telegrafen, telefonen, radion och teven, samt i vår egen samtid där "också" informationen når oss digitalt - i bild, i ord och i text.

I likhet med D.J. Boorstin tar etnologen Magnus Bergquist (1999:81ff) i sin artikel *Framtiden går på utställning: Om utopins lätthet och materiens tröghet* avstamp i 1800-talet och fenomenet "världsutställningar". Han vill åskådliggöra hur det existerar ett mytologiskt berättande under benämningen "utopier" i västvärlden, samt att under 1800-talet länkades utopierna tydligt samman med dåtidens visioner om framtiden, vilket avspeglades i 1800-talets stora världsutställningar. Han hänvisar sedan till datormässan *Ung IT-96* i Sverige, för att visa på en nutida motsvarighet till dåtidens världsutställningar, i egenskap av mer eller mindre fantasi-fyllda förutsägelser om framtiden.

I sin artikel skriver M. Bergquist (1999:80,91f) tänkvärt om myters relation till den verklighet, som myterna är ämnade att beskriva och hur vi som samhällsmedlemmar ofta tar del av och ingår i dess olika utsagor. I likhet med ett socialantropologiskt synsätt, anser han att myterna även har något att berätta om den omkringliggande verkligheten, för att göra den mer förklarlig och förståelig. Myterna, berättelserna kan med andra ord åskådliggöra olika förhållningssätt till den samtida verkligheten och människans sätt att avläsa sin samhälleliga verklighet på.

I Magnus Bergquists (ibid) analys av det mytologiska berättandet i sin västerländska skepnad och i sina utopiska versioner konstaterar han, att det alltid finns en konflikt mellan framtidsutopin och den verklighet, som utopin hämtar sin existens ifrån. Vidare konstaterar han, att det är fruktbart

att avläsa hur konflikterna mellan framtidsutopierna, visionerna om framtiden, har förändrats över tid och att i det industriella samhället, i egenskap av ”en utopisk berättelse”, fanns det inte någon egentlig konflikt inbyggd med dess konsumtionsartiklar och materiellt inriktade produktionssätt. Tvärtom var industrisamhällets visioner om framtiden grundade på fabriker, maskiner och produktionen av olika konsumtionsartiklar. Konflikten är annorlunda i den nutid, som brukar benämnas ”informationssamhället” eftersom ... *Som idé är informationssamhället inte materiellt och institutionaliserat utan immateriellt och individualiserat ...* (M.Bergquist 1999:92).

Det kan förvisso bli såväl problematiskt som konfliktfyllt, när ”berättandet” i ett samhälle, i mytens eller utopins form osynliggör viktiga materiella grundvalar för ett samhälles, i vårt fall informationssamhällets fortsatta existens och utveckling. Det är ett perspektiv fyllt av inre motsägelser. I ett tidigare uttalande i avhandlingen sade en av IT-konsulterna på SNS-konferensen i sitt anförande:

... när vi ser på en värld där allting blir digitalt och det mesta av produktionen sker med hjälp av ettor och nollor ... man måste göra något också, ta hand om de här människorna på samma sätt, som man enligt gamla ekonomin tog hand om maskinerna, som man liksom hela tiden går och ser till så att de här maskinerna inte står stilla, för då rostar funktionerna och då kan man inte producera någonting. Utan människorna är faktiskt maskinerna i de här företagen ... (avh:112).

Jag kan tydligt urskilja det motsägelsefulla i ovanstående berättelse om det nutida informationssamhället. Berättelsen visar på ett immateriellt förhållningssätt till den samhälleliga

tillvaron där produktionen av olika varor på ett ”magiskt sätt” styrs av ”ettor och nollor”. Vidare, benämns människorna, skaparna av digitala dataprogram, som även används inom industrin, ”industrisamhällets maskiner”.

Det individualiserade och immateriella förhållningssättet tar sig i IT-konsultens berättande formen av ett ganska idealiserat synsätt på människan enligt följande:

... Internetföretagen, så har man utvecklat en helt ny form av management ... det kan jag se även på mitt eget företag, att vi drar inga vattentäta skott mellan arbetsuppgifter, vad människor gör. Utan vi ser vad vill den här människan göra, vad är den här personen bra på, åt vilket håll vill den här människan utvecklas ... att ska man nå framgång, så måste man dela den ... och vad som gäller den här delaktigheten, och jag har formulerat, att det är när individens ansvar står i relationen till hur individen kan påverka sin situation ... Och jag tror att det handlar om, att människor som jobbar i den nya ekonomin, klarar av att ha väldigt mycket stress eller att ha väldigt mycket krav på sig, därför att de själva är med och har makt att besluta över hur arbetet kommer att se ut ...
(avh:112)

Återgivandet tar formen av en ”myt om framgång”, när man som åhörare tillskriver återberättandet en innebörd av mer generell karaktär, vilket handlar om att vara delaktig i arbetsvillkoren inom sfären ”det nya företagandet inom den nya ekonomin”. Vi kan nu avläsa grunderna för ett återberättande, som kan utgöra imaginära beståndsdelar i kommande utopier - att företagen inom den nya ekonomin anpassar sig ganska förutsättningslöst efter den enskilda individens intresse och behov.

Myten, även i sitt visionära återberättande om framtiden gör ofta den nutida tillvaron mer förklarlig, men myten är också något mer. Den är problemlösande när ”fiktio**n** blandas med fakta” för att emellanåt få utsagan att överensstämma med berättarens intentioner. Med andra ord, myterna, även i sin ”utopiska skepnad”, är konstruktioner av subjektiv karaktär och deras livslängd är i hög grad beroende på hur djupt de kan internaliseras i människornas förståelse av sin tillvaro.

Föregående berättande där personalen på ett företag beskrivs som mycket stresståliga och delaktiga i företagets målsättning, skulle kunna ingå i en förklaring på ett problem av mer generell natur. Detta oavsett om situationen för personalen på ”IT-konsultens företag” i sitt specifika sammanhang överensstämmer med hans muntliga utsaga eller ej.

Föregående uttalande kan inlemmas i förståelsen av arbetsmarknaden omkring år 2000, där det fanns ett stort behov av arbetskraft inom IT-sektorn och där efterfrågan på kvalificerad, kunnig arbetskraft inom denna sektor ofta var större än tillgången. Återberättandet i sin mytologiska, imaginära utformning kan därmed avläsas i form av efterkonstruktioner, som skall lösa olika problemställningar på det mentala planet för en del av ett samhälles aktörer.

Verktygen som står till förfogande är både den intellektuella bearbetningen och känslomässiga förståelsen av sin egen samtid - för att exempelvis människor skall definieras som stresståliga på ett företag ”även” i den ”nya ekonomin”, utsätts de förmodligen för ett tillstånd av stress i sin arbetsituation, som med största sannolikhet uppstod före återberättandet.

Det nya angående återberättandet som efterkonstruktion och samhällliga visioner om framtiden i text, tal och/eller

bild är en gängse uppfattning om, att utopier ofta vare sig är särskilt stabila eller permanenta i sin visuella eller muntliga utformning. Magnus Bergquist artikel (1999:80) har rubriken *Framtiden går på utställning*, med underrubriken *Om utopins lätthet och materiens tröghet*. I min version skulle titeln ”Framtiden går på utställning: Om lätta och tröga utopier” bättre stämma överens med mitt eget analytiska utgångsläge och den medvetenhet, som jag tillskriver det nutida samhällets aktörer. En medvetenhet i förståelsen av att utopier i många fall har en kort livslängd som illustrationer av framtiden, men ändå oftast är fyllda med symbolvärden utifrån vår egen förståelse av samtidens logik.

Datormässan: Ung IT - 96

Magnus Bergquist (1999:86) tar i sin artikel med oss till en datormässa som han dokumenterade 1996. Han åskådliggör hur datadisketten på mässan ”Ung IT-96” fylls med symbolik, som en metafor för framtiden enligt följande i sin text:

... Vid entrén får varje besökare en svart diskett på vilken har klistrats en etikett med utställningens logotyp, i form av en höjd knuten hand och texten ”besökare” i vitt på lila botten. Ett snöre format till en ögla är fäst på disketten med hjälp av en liten metallklämma. Den knutna handen associerar till en pågående kamp och bär ett revolutionärt anspråk. Genom att hänga på oss disketten blir vi alla delaktiga i ett gemensamt projekt. Vad kampen går ut på, vad den höjda knytnäven står för, är höljt i dunkel. Ordet ”besökare” kan tolkas på flera sätt. Vi är besökare på evenemanget, men vi är också besökare i en annan verklighet som tillfälliga gäster på exklusiv resa i det okända landet framtiden ...

Om vi nu förflyttar oss några år framåt i tiden inför millennieskiftet år 2000 och in i den dåvarande ”okända framtiden” utifrån perspektivet mässan ”Ung IT av årgång 1996”, finner vi att datadisketten inte längre hade fungerat som en metafor, en markör för framtiden. I digitalt och informationsteknologiskt hänseende blir innovationer vad som gäller IT snabbt föråldrade och datadiskettens kapacitet, som ett hjälpmedel för lagring av digital information var redan 1996 för många datoranvändare otillräcklig eller på väg att bli otillräcklig. Datadiskettens användningsområde som rekvisita på utställningar och på olika mässor som skall visualisera framtiden blir därmed flyktig utifrån en historisk synvinkel.

En mässa är ofta ett försäljningsställe för produkter, som ligger nära frontlinjen för den utveckling som mässan företräder. På mässor som representerar olika former av arkitektur och boende, olika former av teknologi, motor-mässor, pedagogik och lärande, eller varför inte mässor som företräder New Age med dess olika verksamheter och varor, som skall ”hjälpa oss in i en mer andlig tillvaro”, så är det enkelt att skönja olika aspekter av affärsverksamhet, där många av mässans deltagare kan definieras som ”försäljare och/eller konsumenter”. Mässor förmedlar också ofta olika former av teman med dess tillhörande synsätt, som vi skall se och förstå tillvaron på och kan i det perspektivet avläsas som ”nutida kultplats”, där olika former av budskap skall nå sin publik, sina tilltänkta mottagare. Det handlar om att skapa förväntan och att möta de redan initierades förväntan, men det handlar också om att värva nya anhängare. En mässa inom det tema som den anordnas utifrån måste därför tilltala en förhållandevis bred publik. Detta är utgångsläget, vare sig

det gäller en offentlig utställning eller en mässa bestående av olika produkter med tillhörande förespråkare, som dels vill visa upp sina färdigheter och sin kunskap, samt dels vill visualisera och sälja sina produkter.

**BLEKINGE IT-MÄSSA 25-27 NOVEMBER 1999
ÅRETS IT-HÄNDELSE I SYDÖSTRA SVERIGE
FÖR FJÄRDE ÅRET I RAD.**

Ovanstående rubrik, skriven i versaler, tar jag del av sent på hösten -99 i den medföljande annonsbilagan i Sydöstran - en lokaltidning i Blekinge. I bilagan vars syfte är att påannonsera den kommande IT-mässan i Karlskrona, fångas min blick av ett nedskrivet uttalande i förstärkt, fet stil när jag slår upp bilagans första sidor: **En modern samhällsutvecklingsmässa med IT som motor**, vilket jag utläser som en viktig intention med mässan där den digitala informationsteknologin presenteras som själva essensen av ”modernitet och framtid”.

Uttalandet *-En modern samhällsutvecklingsmässa med IT som motor* - tillskrivs Karlskrona kommuns IT-strateg 1999 och enligt mina tankegångar handlar uttalandet om att markera tillhörigheten till dels en teknologisk och dels till en samhällelig aktualitet, som anses befinna sig så långt framme avseende utvecklingen att nutidens samhälle och teknologi i princip redan är ett ”passerat tillstånd” eller rentav ett hinder för en modern samhällsutveckling.

När jag läser Sydöstrans annonsbilaga finner jag att fraser med ordet **ny** i texten är vanligt förekommande:

...**nya** möjligheter... och ...**ny** teknik.... används i sammanhang där digital informationsteknologi, datorer och Internet, enligt texten både kan ersätta och förstärka mänskligt mentalt arbete.

Allt arbete och alla arbetsprocesser, som kan digitaliseras kommer att göra så enligt budskapet i annonsbladet. Hotbilden, som utkristalliseras i annonsbilagans olika texter är därmed risken att inte ligga i "frontlinjen" av den informationsteknologiska utvecklingen.

...kommer vi närmare de nya företagen ... skapa nya affärsrelationer ... flera nya tjänster ... nya spännande jobben ... rekrytera nya medarbetare ... ny teknik skapar nya samarbeten ... Intelligenta hus öppnar dörren för nya sätt att leva ... nya modeller och arbetssätt ... Vem tjänar pengar i den nya IT-branschen? ... En ny karriär inom nästa århundrades snabbast växande bransch? ... ett kontor på nätet - ger dig nya möjligheter ... "tjänster utan gränser" ett alliansprojekt som skall få den nya informations och kommunikationstekniken att bli tillgänglig för alla.

Begreppet "ny" är intressant, eftersom det är beroende av att ställas i kontrast till vad som anses vara ett dåtida användande och förhållningssätt. Begreppet kan tillskrivas möjligheten att helt eller delvis lämna något bakom sig, samtidigt som ordet "ny" befinner sig inom en ram av betydelser, som ofta sammanför olika kontinuerliga aspekter i en utvecklingslinje av tillväxt och vidareutveckling.

När olika verksamheter visualiseras i ett annonsblad för en IT-mässa av årgång 1999, med i vårt fall namnet *BIT 99* i Karlskrona, så sammanförs dåtida, nutida och framtida verksamhetsområden in i en kontinuerlig teknologisk utvecklingslinje.

I annonsbladet låter sig olika kommunala verksamheter, Posten, Telia och Merita-Nordbanken, synliggöras med hjälp av modern informationsteknologi, för att befinna sig längst framme i konkurrensen "om framtiden" i skenet av den sam-

hällelig kraft - IT - som för tillfället anses vara mest framåt-
skridande och bärande:

FRAMTIDENS BANK PÅ BIT-99!

Testa WAP, E-faktura, E-betalning och Solo...

Merita-Nordbanken är en av de ledande bankgrupperna i världen när det gäller elektroniska tjänster. Kom själv till vår monter på BIT-99 och se varför. På mässan demonstrerar vi våra tjänster på Internet, E-betalning, E-faktura och Solotorget. Vi visar även våra renodlade företagsprodukter NB Axess och EDibel och bjuder på kaffe i vår Cash-automat. För första gången i Sverige demonstrerar vi dessutom hur du gör dina bankärenden och handlar på nätet med de nya WAP-telefonerna. Välkommen till Framtidens bank i monter A:30!

(BIT- Magazine, annonsbilagan i Sydöstran okt 1999 s 9)

Nu förflyttar vi oss till "IT-mässan i Blekinge" året innan millennieskiftet och blir för en stund besökare på "BIT-99" i Karlskrona. Låt oss avläsa IT-mässan som en modern kultplats, där "gemene man" i mån av det egna intresset har tillträde. En mässa där vi på det tankemässiga planet orienterar oss fram genom några av dess olika sfärer av budskap i text och bild.

IT-mässan BIT-99 i Karlskrona

Vid entrén till mässan får jag min inträdesbiljett till utställningshallarna, som normalt används för olika sportevenemang i Karlskrona. Först får jag inget intryck av något enhetligt ledmotiv eller symbolik, som arrangörerna tydligt vill åskådliggöra för IT-mässans besökare. Snarare får jag först intrycket av att det handlar om en mängd olika kunskaper och färdigheter inom det informationsteknologiska

området, som manifesteras inom sina respektive ”tematiska öar” i utställningshallarna.

Efter en stund blir dock mässans olika budskap allt mer synliggjorda. Det handlar om drömmar och förhoppningar som knyts till ”verktyget IT” i skenet av en ekonomisk tillväxt och teknologisk utveckling, som i mässans publika sammanhang marknadsförs som ett tillstånd av obruten och näst intill oändlig kontinuitet. IT och Internet manifesteras på mässan i Karlskrona -99 som inkorporerade i en social vardagstillvaro för den enskilda individen och på en marknad, som via Internet och E-handel anses vara en outsinlig källa både i antal användningsområden och antal brukare.

Ett stort internationellt IT-företag har följande text som titel på sin utställningsmonter, för att markera sin tillhörighet och sitt verksamhetsområde:

Building the Information Society

På en svart pappskärm en bit därifrån illustrerar ett färgfotografi hur en bergsbestigare står ett steg ifrån att påbörja bestigningen av en bergstopp efter den långa klättringen uppför bergsväggen. Han illustrerar med sin klättring hur IT-företagen är på väg att stänga gapet mellan industrins förmåga att utveckla dataprogram och marknadens, konsumenternas ständiga behov av avancerad programvara, för olika tjänster och affärsverksamheter i samhället:

Closing the Gap

Market Demand on Software

Industry's Software Development Capability

Under färgfotografiet av bergsbestigaren åskådliggörs i ett stapeldiagram med rubriken, *Understanding Important Factors* vad som anses vara viktiga beståndsdelar i utveck-

landet av olika dataprogram. En mängd faktorer räknas upp med beteckningar, som hänvisar till datorernas minneskapacitet, dataprogrammens komplexitet och pålitlighet. Staplarna får låga värden i jämförelse med värdet på den avslutande tolfte stapeln, *Personel Capabilities*, som hänsyftar till personalen på olika enskilda företag, deras skicklighet och förmåga att vidareutveckla sina färdigheter i användandet av IT - med viss hjälp av företagets IT-tjänster.

Ett annat IT-företag, som representeras av några unga elegant klädda män i vita skjortor och svarta byxor, har följande rubrik på plakaten som markerar platsen för deras monter på mässan:

Programmeringslösningar på Internet.

Internet, databas, programmering, E-handel, telekom.

Föregående erbjudande angående ”affärsverksamhet och Internet”, passar väl in med budskapet på Merita-Nordbankens affischer, som finns exponerat på ett flertal ställen på mässan. En av affischerna föreställer en ungdomlig far tillsammans med sin tioåriga dotter. De befinner sig vid köksbordet med en liten bärbar dator, i harmoniskt samverkan ”med sysselsättningen” att betala räkningar till banken på Internet:

Nordbankens e-betalning

*Enklare - snabbare - säkrare
nätbetalningar*

Förhoppningar angående E-handel och Internets framtida utveckling, som en virtuell mötesplats, som skall tillhandahålla olika samhällliga tjänster är inte svåra att finna på *BIT-99* i Karlskrona.

Arbetsförmedlingen Internet

*Sveriges största mötesplats
för arbetsgivare och arbetssökande .
Sökandebanken
Det snabba sättet att hitta rätt person.
Inbyggda mallar hjälper dig att
precisera din kravprofil mycket noga.
Du kan sedan direkt ta kontakt med
de mest intressanta kandidaterna som
matchade din kravprofil.*

Visa vad du har...

*...på Torget!
Nästan oavsett vad ditt företag säljer,
hittar du dina kunder på torget.
Här uppstår 200.000 köptillfällen per dag.
Hittar man dina varor här?*

Mobila applikationer

*och tjänster ger dig
vardagsverktyg med
fokus i användarnyttan*

Det Virtuella Blekingebiblioteket

Surfa på nätet!

*Specialerbjudande till
kvinnor i alla åldrar.
Kom och få en grundläggande presentation av
Internet GRATIS
Var:
På länets huvudbibliotek.*

Kvinnobiten

Har du en god idé -

kom till oss

Projekt Idébanken har som mål att bli en mötesplats för nya tankar och idéer inom näringsliv och offentlig sektor, inom utbildningar och inom projekt.

Idébanken vänder sig till kvinnor med idéer.

Vägen från en god idé till att förverkliga densamma, kan vara lång och krokig.

Vi vill därför särskilt stödja och uppmuntra kvinnors kreativitet och tankekraft.

Gränslöst

Byn på nätet

Datorkiosk för offentlig miljö

Vi skapar möjligheter med IT

visioner lösningar, inte problem

vi bemöter kunder som vi själv vill bli bemötta

vi söker överträffa våra kunders förväntningar

vi delar intelligens och tänker gränslöst

Inte bara näringslivet, företag, statliga och kommunala institutioner visar hur IT alltmer blir en del av den dagliga tillvaron inom olika aktiviteter i vårt samhälle. Även löntagarorganisationen LO visar upp ett dataprogram, som de har framställt:

Individuell Kompetens

- ett dataprogram som visar den anställdes

samlade kompetens

Dataprogrammet Individuell Kompetens hjälper ett företag att kartlägga den enskildes kompetens och därmed även den samlade befintliga kompetensen i företaget ... Individuell Kompetens, som framställts av LO är ett säkert redskap vid

upprättandet av en utvecklingsplan för den enskilde. Det är ett känt faktum att ett företags utveckling bygger på att de anställda utvecklas. I individuell kompetens registreras uppgifter om den enskilde under rubriken Utbildning. Andra aktiviteter, Avdelning, Språk, Andra erfarenheter och Dataerfarenhet. Dessa uppgifter pekar gemensamt på den enskildes och i förlängningen även företags samlade kompetens ...

Nya tillämpningar och användningsområden

Etnologen Magnus Bergquist (1999:84f och han hänvisar till C. Marvin 1988) skriver insiktsfullt att ny teknologi sätter igång idéer om nya tillämpningar och användningsområden. Det utgör naturligtvis en viktig aspekt även på datormässan *BIT - 99* i Karlskrona, vilket inte minst åskådliggörs i LO's reklam för dataprogrammet *Individuell Kompetens*.

Genom att definiera IT som ett mycket användbart verktyg, som både leder fram till nya idéer och nya tillämpningsområden för mer modifierade verktyg, så ingår IT - i form av datorer och olika dataprogram - på en symbolisk nivå, som "komponenter" i en modern "digital universalmaskin" vars funktioner leder vidare till andra färdigheter, vetande och konstruktioner (se Cassirer 1996: Vol 4. 41ff. Richard Harvey 1995: 137ff, 153ff och Daniel J. Boorstin 1983:26ff, 64ff i hans analys av klockan, en innovation, som driver såväl den tekniska, som utvecklingen i samhället vidare).

Filosofen Martin Heidegger (1977:12ff) tydliggör i sitt resonemang, att en viktig aspekt med teknologi är att den i sig själv är avslöjande, uppdagande och synliggörande. Utifrån min förståelse av Heidegger innebär det att teknologi ingår i en mänsklig aktivitet, som karaktäriseras av en ständig strävan emot att övervinna sina egna begränsningar. På så sätt

hamnar teknologin i sitt "praktiserande tekniska tillstånd" i en kedja av strävanden för att frigöra och kontrollera olika krafter, att omforma dem, att stabilisera dem eller att få dem att ändra karaktär och/eller riktning - för att få dem att ingå i nya samband och resultat, som i sin tur ständigt föder nya målsättningar. "Teknologisk praktiserande" blir därmed en tämligen instrumentell avknoppning av mänsklig aktivitet som i min tolkning av Heidegger går ut på att ständigt synliggöra nya former av samband - i en ändlös kedja i en likaledes evinnerlig form av mänsklig aktivitet .

I mitt sätt att analysera IT-mässan *BIT 99* i Karlskrona är den "instrumentella formen" viktig. Nyckelord och fraser som ... *Personel Capabilities - personliga anlag och personlig utveckling ... snabba sättet att hitta rätt person ... precisera sin kravprofil ... fokus i användarnytta ... har du en idé kom till oss ... vi söker överträffa våra kunders förväntningar, vi delar intelligens och tänker gränslöst ... individuell kompetens, ett dataprogram som visar den anställdes samlade kompetens ... utvecklingsplan för den enskilde ...* blir betydelsefulla och "ledsagande" ord för IT-mässans olika budskap.

Föregående "fraser och nyckelord" initierar och söker innehåll, medan mässan huvudsakligen bara svarar på frågor av instrumentell natur. Med andra ord, frågeställningar som berör tillvägagångssättet besvaras, men inte innehållet i sig själv. Detta är förmodligen ett naturligt tillstånd för en mäsas som företräder en teknologi - enligt formeln: "Vi företräder den nya teknologin, vi visar hur man använder sig av den och ni fyller den nya teknologin, det som man kan göra med den, med innehåll".

Att värva in folk i mytens berättande

Om vi nu låter IT-mässan *BIT-99* ”också” avläsas som en myt, handlar det om att den informationsteknologiska myten vill värva så många som möjligt in i sitt synsätt på tillvaron. Det handlar om att sälja en idé, en ny teknologi och att bilden som informationsteknologins förespråkare ger, är att IT i princip är befintlig överallt i tillvaron som ett samhällsbe-främjande verktyg.

I mytbildning handlar det om att värva in folk i myternas berättelser och den processen handlar i publika sammanhang inte om att osynliggöra verkligheten.

Det handlar snarare om att göra den omgivande verklig-heten mer bearbetnings- och förklarbar utifrån den tolkning av verkligheten, som anses vara gällande och i bästa fall, ”rätt och riktig”.

Den symboliska formen, som synliggörs på mässan blir i sitt renodlade tillstånd linjär utveckling som inryms i ett kog-nitivt ramverk bestående av begreppet evolution, vilket sedan kan länkas till en argumentation i text och bild om framåt-skridande på väldigt många olika områden och nivåer i samhället.

Det handlar då om att den digitala informationsteknologin synliggörs som en central beståndsdel i den process, som skall föra samhället och dess människor ytterligare en avsats upp på ”evolutionens stege”. På denna nya plattform i mänsklighetens utveckling kommer det att ske en tillägnelse på i princip alla plan, teknologiskt funktionsinriktat, psyko-logiskt, socialt och mässans budskap är tydligt - vi är på väg dit nu.

Det berättande i text och bilder, som alstras på IT-mässan i Karlskrona -99, på väg emot den ”nya plattformen på evolu-

tionens stege” svarar givetvis inte upp gentemot exempelvis socialt och psykologiskt inriktade frågeställningar av alltför obekväma natur, eftersom svaren på dessa frågeställningar inte utgör några bra argument i marknadsföringen av IT i sitt huvudsakligen funktionsinriktade tillstånd.

Den informationsteknologiska mässan i Karlskrona *BIT-99* i samverkan med andra utställningar, seminarier och föreläsningar med fokusering på den nutida informationsteknologin, ingår därmed i processen ”uppfinnandet, skapandet av nya traditioner” och som en storskalig samhällelig socialisering in i brukandet av en ny teknologi. Några av dessa manifestationer av en ny teknologi har jag nu guidat er igenom i första delen på min avhandling, och:

I vår västerländska kultur handlar det ofta om att inordna ”det nya” i tämligen linjära och utvecklingsinriktade samband, som nästan alltid går att finna. I det perspektivet har mänskligheten naturligtvis alltid sysslat och kommer alltid att syssla med informationsteknologi av något slag. Beroende på hur Internet och IT definieras, har vi i egenskap av människor alltid sysslat med det virtuella, varit nätverksbyggande och i mänsklig kommunikation ”också” överbryggat geografiska avstånd etc.

Exempelvis vad som gäller "den gränsöverskridande och den globala livsstilen", som ofta förespråkas visionärt vad som gäller IT-samhället, är det i praktiken bara ett fåtal som har ekonomiska och praktiskt sociala möjligheter att leva så - om den ens en gång finns tillgängligt som ett reellt alternativ i sinnesvärlden på lokal nivå. Att "vara global" blir därmed en företeelse som får väldigt olika betydelse utifrån den geografiska och kulturella, samt sociala och ekonomiska sfär

aktörerna befinner sig i (J. Friedman 1997:70ff, se även Z. Baumans analys 2000:94ff där han hänvisar till föregående text av Friedman).

Att vara gränsöverskridande i IT-samhället har även en global icke-fysisk dimension, via elektroniska nätverk och fiberoptik, som förmedlades i ord och bild åren innan och år 2000 (se exempelvis ICA-Kuriren 17/1 2000 nr 59 s 15, Sydsvenska Dagbladet 25/2 2000 del A s 20. ComputerSweden 10/4 2000 s 28. Finanstidningen 16/5 2000 annons för Marratech . Ny Teknik 10/5 2001 nr 16 annons för IBM) vilket utgör en projektion av det kommunikativa och globala samhället, samt hur verktyget IT ingår i skapandet av "världsbilden globalitet" - världen som ett klot sammanhållen av markbundna eller luftburna nätverk för kommunikation människor emellan dvs. bilden av globalt kontaktnät, men huvudsakligen på en instrumentell nivå (skapandet av världsbilder se Folke Leander 1950:104. Ernst Cassirer 1996 Vol 2, 199ff och 1996:Vol 4, 41ff).

Det är också möjligt att påstå att IT som teknologi är adaptiv till tankegångar om både "social evolution och revolution", eftersom "verktyget digital informationsteknologi" är adaptivt till de flesta företeelser, socialt och psykologiskt i vårt samhälle, samt tydligt var så under IT-hypen, åren innan och året omkring millennieskiftet. Med andra ord, som teknologi betraktad var IT användbar för många förhoppningar, drömmar och även dess motsats.

Det är möjligt att utkristallisera hur IT skapar nya former av representationer i vår världsbild där teknologin med dess "tillhörande redskap och praktiserande" kan ses som autonom trots att den nästan alltid är socialiserad eller på väg att bli totalt socialiserad in i vår tillvaro i samhället. Utifrån föregående resonemang anser jag att en teknologi befinner

sig inom ett social och psykologisk sammansatt sfär bestående av dimensionen "både och".

I denna adaptiva process finns därmed "också" ett drag av teknologisk autonomi när verktygets egenskaper undersöks för att eventuellt bli totalt insocialiserad i användandet. Skillnaden mellan hur skulle bli och verkligen blev utgård i min analys utifrån det komplexa samspelet mellan mytologi och verklighet. Jag vill också betona att föregående processer inte alltid avslutas "en gång för alla" utan att detta tillstånd befinner sig i inom en tidslinje av kontinuitet dvs. en teknologi och dess tillämpning som anses vara progressiv, miljövänlig och samhällsbefrämjande under en tidsperiod, kan under ett senare historiskt skede ses som dess motsats. I vårt samhälle hade vi exempelvis kärnkraften som ansågs vara en "miljöriktig" lösningen på framtida energibehov under 1950-talet (se Jan Hult 1989:33) i relation till opinionsbildningen emot kärnkraft som ägde rum under 1970 och 80-talet - med folkomröstningen 1980 - till dagens tämligen anonyma tillvaro i samhällsdebatten.

Vad som gäller IT har debatten tydligt ändrats både i relation till det politiska samhällsklimatet och det informationsteknologiska "verktygets" egenskaper. Exempelvis i boken *Mikrodatoriseringen* med undertiteln *Den tysta revolutionen* ifrån 1980 av journalisten B.G. Wennersten verksam på tidningen Dagens Industri , beskrivs utvecklingen i Sverige inom IT med rubriker som *Vad står Sverige i kapprustningen?* (s. 57) med tydlig hänsyftning till "Kalla Kriget" och det då gällande världsläget. Vidare, har vi rubriken, *Industriroboten - "den intelligenta muskeln"* (s. 208) med en likaledes tydlig hänvisning till dåtidens arbetsförhållanden inom verkstadsindustrin. Wennersten (1980:185)

förebådar även hemdatorn med rubriken *Hemdatorn - en ny Kulturform* med efterföljande text:

... De allra flesta människor skulle, om de idag bleve tillfrågade, sannolikt tacka nej till att ha en dator hemma i vardagsrummet, en hemdator. Även om de får den gratis. "Vad skulle jag ha den till? "...

När Wennersten (1980:188ff) sedan resonerar kring behovet av en hemdator utifrån sin samtid och visioner om en näraliggande framtid år 1985, ser han datorn som huvudsakligen en avancerad "hushållsmaskin" i hemmet. Hemdatorn får i det sammanhanget ett flertal olika funktioner som rationellt hjälper oss att strukturera hemmets alla uppgifter, allt ifrån ekonomi, självdeklarationen, ordbehandling till att kunna ladda datorn med psykoterapeutiska program och ... *allt färdigt på en kassett likt en musikkassett. Det är bara att stoppa in kassetten i datorn, trycka på startknappen och köra ... inte helt olikt dagens användande med CD-skivor, men ännu 1985 "naturligtvis" utan egenskapen "Internet och global kommunikation".*

Som motpol till föregående författares beskrivning av den digitalteknologiska utvecklingen under 1980-talet, är det möjligt att ta in boken *Människan i datorsamhället* skriven av frilansjournalisten Margareta Calmgård Bergmark 1981. Boken är skriven för att kunna användas som ett diskussionsunderlag i studiecirkel och kopplingen till opinionsbildningen i den dåtida kärnkraftsdebatten är tydlig (1981:10f):

... inte sällan dras paralleller mellan kärnkraft- och datautveckling. Oberoende av om man är för eller emot kärnkraft eller datorer är nog de flesta överens om att det i båda fallen sist och slutligen handlar om att ta ställning till vilket

samhälle vi vill ha - för oss själva, men i ännu högre grad för våra efterkommande. Datoriseringen griper in i hela vårt samhällssystem.

Kärnkraftsdebatten visar vilka väldiga resurser som ligger slumrande hos människor och som kan mobiliseras i kampen för livskvalitet, framtid och överlevnad.

Denna erfarenhet inger hopp. Och det kan behövas, för nu har vi hunnit fram till nästa stora och ödesmättade fråga på mänsklighetens dagordning: datoriseringen av våra liv ...

Boken utgör definitivt ett "barn av sin tid" där det i likhet med 1970 och 80-talets anti-kärnkraftsrörelse handlar om att mobilisera fram en politisk opinionsbildning. I detta fall gentemot den kommande datorutvecklingen i samhället. Om jag i boken ser förbi datorn och informationsteknologi som ett "argumentationsalstrande objekt" för samhällskritik, finner jag att boken projicerar bilden av ett alltmer centraliserat kontrollsamhälle, med makt och resurser till ett allt färre antal aktörer i ett nationellt perspektiv. I relation till detta framtida scenario, åskådliggörs också en alternativ bild där människan ingår i ett "jämställt och småskaligt samhälle utan lyxkonsumtion" – allt för barnen, den kommande generationens bästa (M.C. Bergmark 1981:72ff, 126ff, 134f).

Föregående två böcker representerar "också" två olika röster i den offentliga debatten i början på 1980-talet.

Dagens Industrijournalisten B.G. Wennersten (1980:251f) ser datoriseringen i enlighet med titeln på sin bok - *Mikrodatoriseringen: Den tysta revolutionen* - som en revolutionär kraft i sig själv. Hans farhågor är snarare förknippade med att klyftan mellan de IT-teknologiskt kunniga dataoperatörerna kontra de icke initierade, icke IT-teknologiskt kunniga blir alltför stor. Så stor att konfrontationen mellan dess båda

grupperingar är uppenbar, när vi människor är utelämnade åt den teknologiska utvecklingen som en oundviklig framåtskridande kraft i vårt samhällsliv.

På liknande grunder vill den frilansande kulturjournalisten Margareta Calmgård Bergmark (1981:134ff) medvetandegöra oss samhällsmedborgare i ett dåtida perspektiv där snarare "hela mänskligheten" måste utvecklas för att kanske kunna ta till sig datoriseringen på ett riktigt och selektivt sätt. Det som "står på spel" är en sund demokratisk utveckling utifrån ett perspektiv som tydligt avspeglar 1980-talets "alternativa värderingar" med allt vad det innebar av att avstå ifrån privatkonsumtion i vardagen och att avstå ifrån användandet av privat bil, samt att spara på energi och att äta giftfri obesprutad mat.

Med utgångsläge ifrån dessa två röster ifrån samhällsdebatten i början på 1980-talet - med datoriseringen i fokus - finner vi att teknologisk utvecklingsoptimism kontra dess motsats förmodligen är ett lika kontinuerligt fenomen som samhällsdebatten i sig självt. Vad som gäller teknologi har det i sammanhanget oftast funnits en tydlig skiljelinje mellan framstegsvänliga visionärer och dess motsats, pessimister. Och ju mer "renläriga" - socialt och mentalt - vi är i relation till debattens olika budskap, desto mer involverade är vi i dess mytologi.

Därmed är vi framme vid frågan som belyser, om följande påstående och frågeställning är möjlig att göra:

Att även reklam och annonser i olika media ingår i en mytologisk process?

Mitt svar blir "både och" utifrån definitionen att det beror på hur involverade aktörerna är i myten, i den föreställningsvärld som återges i reklam och media. Är budskapet, före-

teelsen som framställs i reklam och media i analogi med vissa element i föreställningsvärlden och livsstilen hos en grupp aktörer, samt dessutom hjälper till att bearbeta något - exempelvis betydelsen av att alltid hålla sig i frontlinjen med den snabba produktutvecklingen inom IT, som konsument - ingår reklam definitivt i berättandet av mytologisk karaktär, och att vara mer eller mindre involverad i myten är den parameter som alltid existerar i ett samhälle - exempelvis att vara mer eller mindre troende i sitt utövande av en teknologi eller en ideologi.

Under hösten 1999 och år 2000 antecknade jag hur olika budskap formulerades på annonspelarnas affischer vid busstationerna utanför min arbetsplats på Blekinge Tekniska Högskola. Jag finner att under denna korta tidsperiod ändras framtoningen angående IT ganska markant - ifrån något mycket centralt där adressen till hemsidan på Internet kunde utgöra det mest centrala och iögonfallande på annonspelarnas affischer, till att ”www-adressen” fick en mycket mer undanskymd placeringen när Internets nyhetsvärde hade avklingat.

Ett budskap våren år 2000, i sammanhanget ”annonspelare och busshållplats” var följande ifrån ett dåtida storsatsande konsultbolag inom Internet:

*Discovery consists
of looking at the
same thing as
everyone else and
thinking something
different
You can be a future legend. NOW!*

*To achieve
the impossible,
it is precisely
the unthinkable
that must be thought
You can be a future legend. NOW!*

I egen översättning och tolkning:

*Upptäckandet består av
att beskåda
samma sak
som alla andra och
att tänka något som är
annorlunda
Du kan bli en framtida legend. NU!*

*Att uppnå
det omöjliga,
är precis
det icke tänkta, otänkbara
som måste tänkas.
Du kan bli en framtida legend. NU!*

Budskapet kan knappast vara tydligare. Till och med hastigheten på framtiden har ökat så mycket att vår nutid framställs, som ett redan passerat tillstånd. Individens huvudsakliga funktion i nutid blir att vara mönsterbrytande. Nuets framställs som den framtida förändringens början, dess födelse, och de mer kontinuerliga aspekterna på förändringen förs över på framtiden, som en förstärkning av nuets tillhörighet till framtiden. Ett annat sätt att avläsa budskapets underliggande intentioner - utifrån eftertankens klokhet - är att vi finner en bransch som har en rikhaltig utvecklings-

potential för sina teknologiska funktioner - under IT-hypen - men inte i sina idémässiga appliceringar av den nya teknologin hos gemene man år 2000. Det indirekta budskapet i reklamen på busshållplatsens annonspelare är lika tydlig i sin formulering: ”Tillhör de initierades sällskap, tillhör föregångarna till framtiden, satsa på Internet och tänk efter på vilket sätt den nya teknologin kan appliceras inom ramen för din egen idévärld dvs. det individuellt präglade i en mångfald av tämligen likartade företeelser, som blir tillgängliga för allt flera ... *Du kan bli en framtida legend. NU! ...*

BRUKARNA

I byn längs ”huvudgatan informationsteknologi”

Mitt socialantropologiska fältarbete är både ”en resa och vistelse i fenomenet IT ” under en del av dess ”hypade period” åren innan och omkring millennieskiftet. Jag avläser IT under denna tidsperiod som en kraft av påverkan på samhället och dess aktörer dvs. även brukarna av digital informationsteknologi.

Med risk att chockera, måste jag dock tillstå att min by eller mitt strikt lokalt avgränsade territorium där jag utför mitt fältarbete inte finns i verkligheten. Där skiljer sig mitt arbete åt jämfört med den form av fältarbeten, som kan relateras till en klassisk och likaledes geografiskt relaterad tradition inom socialantropologin, vilket ofta innebär flera längre vistelser med en relativt ursprunglig population i ett främmande land, exempelvis på en ö eller i en grupp av öar, i en by på landsbygden eller i en specifik stadsdel (se exempelvis Malinowski och boken *Argonauts of the Western Pacific*, 1922. Margaret Mead, *Coming of Age in Samoa*, 1928. Colin M. Turnbells böcker *The Forest People*, 1961 och *The Mountain People*, 1972. Juliet du Boulay’s bok *Potrait of a Greek Mountain Village*, 1974. Susan Lobo och hennes bok med titeln *A House of my own, social organisation in the squattler settlements of Lima, Peru.*, 1982).

Det är just distansen till den främmande kultur socialantropologen befinner sig i som skall hjälpa henne att se sociala och psykologiska relationer som ofta har blivit osynliga för det specifika samhällets innevånare, eftersom socialt och psykologiskt sammansatta strukturer bestående av ett långvarigt förhållningssätt över tid, har tendensen att osynliggöras för de människor som dagligen befinner sig inom dessa strukturer. Personligen brukar jag säga, att socialantropologen är den som kan ställa till synes naiva frågor till sina informatörer och intervjupersoner, eftersom frågornas

svar för länge sedan har rutiniserats ner som självklarheter i deras vardag - och en fråga leder ofta vidare till nästa frågeställning och plötsligt befinner sig såväl socialantropologen som intervjupersonen involverade i ett samtal, som granskar den företeelse vilken till synes var en självklar del av den dagliga tillvaron tidigare, utifrån intervjupersonens perspektiv.

Min folkgrupp - mina sju intervjupersoner - är för mig det "främmande folket" utifrån deras användande av digital informationsteknologi och "vistelsen i en främmande kultur" är deras berättelser om upplevelsen av digital informationsteknologi dvs. deras relation till IT i arbetslivet. "Byn" utgör i mitt fall en omskrivning för IT-s inflytande på olika aktörer i vårt samhälle, men byn utgör också en omskrivning för att det under min intervjuperiod i ett flertal samhällen i vårt land - året innan och året omkring millennieskiftet - skulle kunna påträffas ett likartat antal intervjupersoner med ett likartat förhållningssätt till digital informationsteknologi på den egna arbetsplatsen - om än inte inom ett helt likartad kontext.

Till tröst, vill jag dock poängtera att brukarna IT - mina intervjupersoner - naturligtvis existerar i det verkliga livet, trots att de inte är bosatta på samma gata och emellanåt inte ens en gång i samma region utifrån ett strikt geografiskt avgränsat perspektiv.

Denna, det tredje kapitlet av min avhandling är följaktligen inte en representativ utsaga för invånarna i ett specifikt lokalt samhälle. Inte heller handlar det om att studera hur mina intervjupersoner är länkade inbördes till varandra socialt och psykologiskt, vilket också det faller utanför syftet med mitt avhandlingsarbete. Mitt syfte som är att skildra, utifrån mina intervjupersoners berättelser, deras upplevelser

av att arbeta med informationsteknologi i dess ”datoriserade tillstånd” åren innan och året omkring millennieskiftet samt hur detta ”informationsteknologiska tillstånd” utövar ett inflytande på människan och ingår i ett socialt och psykologiskt sammanhang - i hennes vardag, i arbetslivet som ett fixerat moment av vår nutida historia - under IT hypen.

Utifrån intervjuer och det material, som jag samlade in i början av mitt fältarbete hösten år 1999 och år 2000, fann jag att mellangenerationen och medelklassen i vårt samhälle utgjorde en relevant fokusering för min studie, eftersom de på sina arbetsplatser och via sina arbetsuppgifter mycket tydligt inkorporerades i ”IT-samhället” som aktiva användare av ny digital teknologi - eller om man så vill, som brukare av persondatorn som ett mycket viktigt verktyg i sina respektive arbetsliv.

Om vi nu återvänder till byn, det fiktiva samhället vars ”huvudgata utgörs av informationsteknologi”, som ett tämligen generellt fenomen i vårt samhälle, finner vi att längs ”denna huvudgata” bor några av mina intervjupersoner med sina familjer. Och precis som informationsteknologi är möjlig att definiera som ett ”grundläggande verktyg” vars olika funktioner är användbara i en mängd olika sammanhang, så har mina intervjupersoner den gemensamma ”huvudgatan IT” som ett utgångsläge på det symboliska planet för deras dagliga färd till arbetet.

Intervjupersonerna är totalt sju till antalet och är följaktligen bärare av sju berättelser om hur IT inlemmas och utövar inflytande på deras sätt att verka i det dagliga arbetslivet - i teknologiskt hänseende, men också socialt och psykologiskt. Ett annat sätt att uttrycka det på, är att det handlar om sju

personer, som i sitt arbetsliv har en relation till den nutida informationsteknologin som en gemensam nämnare.

I praktiken betyder föregående resonemang, att mina intervjupersoner precis som undertecknad tillbringar en stor del av sin arbetstid framför en bärbar och/eller stationär dator, men där upphör också analogin utifrån det specifika innehåll, som den digitala informationen förmedlar. Om vi i stället väljer att se förbi den innehållsmässiga dimensionen, vilket i mitt fall utgörs av ”substansen på det tankemässiga planet” i den avhandling som jag just nu formulerar med hjälp av en dator, så finns det hos mina intervjupersoner precis som hos mig likheter och skillnader i den sociala och mentala sfär som IT utövar ett inflytande på. Vidare, så är det denna sociala och socialpsykologiska sfär, som utgör en viktig fokusering i mitt avhandlingsarbete och följaktligen också i mina intervjuer.

Vi återgår nu för en stund till den ”fiktiva byn” där mina sju intervjupersoner bor. En del av dem bor i villor och andra i lägenheter av varierande storlek och karaktär. En del är gifta och har familj, barn, hundar och bilar och andra inte. En del av dem trivs på sina arbeten, faktiskt de flesta av dem, och andra inte. Ja, så ser det ut i ”den fiktiva byn med huvudgatan informationsteknologi”. Här bor Marcus, som nyligen har avslutat en längre utbildning till systemvetare i informationsteknologi, och vars berättelser jag har fått ta del av under ett och halvt års tid. Här bor också Eva, som arbetar på ett stort mediaföretag och Niklas, som är försäljare av råvaror till produkter av plast. Olof och Sofie är båda dataprogrammerare fast vid olika företag, Maria är socionom och slutligen har vi intervjupersonen Tor, som arbetar åt ett museum med att dokumentera etnografiskt, historiskt material.

Jag är medveten om att det nu blev en ganska intensiv uppräknings av personer och namn. Men motivet är inte att ni omedelbart skall behöva lägga deras namn och yrkestitlar på minnet utan att ni skall lära känna dem och deras berättelser efterhand.

I enlighet med socialantropologins sätt att närma sig sina intervjupersoner i fältarbetet, ämnar jag även i denna del befinna mig nära min empiri med intentionen att synliggöra ”kärnan” i mina sju intervjupersoners återberättande. De samband och de tankegångar som jag utkristalliserar när jag jämför mina intervjupersoners utsagor med varandra kommer om möjligt att vara på mina intervjupersoners egna villkor.

På så sätt för mig empirin vidare i forskningsprocessen när jag befinner mig så nära den som möjligt - nära mina intervjupersoners berättande avseende relationen till IT i arbetslivet.

Vägen in i brukartillvaron, ”en resa i kunskap” bestående av andras berättelser - Olof

Vägen in i den ”digitala brukartillvaron” är något som samtliga av intervjupersonerna har gemensamt. Olof 45 år är den intervjuperson som tidigast - i mitten på 70-talet - kom i kontakt med datorer och digital informationsbearbetning:

Olof: ... man kände att man passade för den här typen av yrke, egentligen. Just det här med att vara strukturerat tänkande.

Jag: Alltså, strukturerat tänkande om du skulle definiera det?

Olof: Man kan säga som så, att om du skulle göra ett datorprogram i dag, måste du ha någon form av logiskt tänkande. Du måste bygga upp ditt program efter en given struktur. Och att man måste applicera en funktion till ett program. Det innebär att man måste kunna systematisera upp det här programmets olika delar, och att kunna anpassa det efter det programspråk som då skall göras ...

I Olofs utsaga -oktober 2000- kan vi utläsa hur han definierar sitt eget tankemönster som logiskt och rationellt uppbyggt, samt hur det möter sin motsvarighet i datorns programspråk. Han har tidigare studerat ekonomi och det är möjligt att skriva att yrkeskarriären enligt hans berättelse har gått ifrån ”analoga siffror till digitala” på ett tämligen oproblematiskt sätt.

Intervjun med Olof tar formen av en ”kunskapsresa i IT” för mig i egenskap av samhällsvetare och socialantropolog. Han beskriver dataprogram, som fortfarande är användbara efter 15 år och i hans fall, stabila världsomspännande data-system sedan mitten av 80-talet. Vidare åskådliggör Olof att det finns flera elektroniska, digitala kommunikationssystem, som löper parallellt och att endast ett av dessa i nutid är Internet. Personligen har han arbetat med ett datasystem bestående av minidatorer sedan i början på 1980-talet.

Olof exemplifierar hur även detta världsomspännande digitala nät av minidatorer expanderar. Hur kunder - olika företag och banker - i sin affärsverksamhet måste använda sig av systemet med minidatorer, för att större bolag och affärsdrivande koncerner kräver detta. I föregående argumentation kan vi känna igen samma mekanismer, som ligger bakom datorutvecklingen på offentlig och allmän nivå i vårt eget samhälle - från stora brukare av IT ner till den enskilda privatpersonen och användaren av modern digital informationsteknologi. I intervjun är det lätt att följa hur brukaren måste kunna ta emot och respondera på elektroniskt överförd kommunikation:

Olof: ... Tittar man på de stora i branschen, livsmedelsbranschen, KF till exempel. De ställer sådana krav på sina underleverantörer, kan ni inte ta emot en order elektroniskt - i Olofs fall via ett system av minidatorer - så är ni inte leverantörer till oss längre.

Jag: Det som är intressant här, är att det är normsättande om ni inte kan ta emot en elektronisk order automatiskt?

Olof: Ja precis, du måste kunna ta emot den. Om du inte vill lägga in automatiken i ett system, så skall du i alla fall kunna ta emot den och kunna skriva ut den och kunna registrerar in det. Det är så de stora, Volvo och Saab, det är enorma krav de har på sina underleverantörer och det är likadant där - angående digitalt överförd elektronisk kommunikation.

Jag: Kan man inte ta emot en elektronisk order, då är det kört?

Olof: Då är det rent kört ...

Olof beskriver hur man tjänar in tid, personal och pengar med ett system av elektronisk och digitalt överförbar kommunikation. Han åskådliggör hur man vinner snabbhet både lokalt och globalt dvs. en snabb kommunikation mellan olika aktörer och företag på såväl lokal, som på global nivå. I enlighet med Olofs verksamhetsområde handlar det om att ett företag, en leverantör, omedelbart skall kunna svara upp på en beställning, en faktura och/eller en arbetsorder.

Det handlar om en ökad effektivitet i strävandet efter en allt högre ”output”, vilket utifrån en företagsekonomisk målsättning utgörs av ett bättre ekonomisk utfall. Med andra ord, Olof berör i sin intervju processer av rationalisering och effektivitetshöjning, även om det ibland ”också” kan beskrivas enligt följande:

Olof: ... Framförallt är det också en kvalitetshöjning. För ofta när man registrerar en order, så blir det att man registrerar fel kvantitet. Det är hela tiden bara ett ställe du kan registrera på, det är den här kunden som sitter här. Skriver han kvantitet två så blir det kvantitet två i detta systemet. Felkällorna minimeras när kunden registrerar in en order. Det han registrerar blir det i verkligheten där borta. Det sker ju ingen som helst manuell mottagning i det mottagandesystemet.

Jag: Om vi gör det i verkligheten, en verklig produkt?

Olof: Om vi tar exempelvis ett mejeriföretag, som tar emot order från KF. Om de registrerar att de vill ha tio pallar av, ja margarin till en viss dag.

Då går den orden till mejeriföretaget och där borta när orden kommer in, så går den direkt in i systemet. Det sitter ingen person och tar emot den. Den går direkt ut på en plocklista där det står tio pallar margarin och så levereras det.

Jag: Det här är ju ordervägen, men du har ju också transporten?

Olof: Ja sen kommer det in andra funktioner, det kommer du ju inte ifrån. Men när han levererar, när denna leveransen går, då kan han avisera till KF om det är en speciell lagerort den skall gå till. Aviserar han med automatik då regenererar systemet en elektronisk avisering. Den går då samma väg tillbaka in i KF. De kan då se innan godset anländer, så vet de att det är på väg tio pallar margarin. Så innan godset kommer fram och är på lager så vet de det. Det är ofta så de stora företagen jobbar, att de i princip inte har något lager ... Det är ju 24 timmar om dygnet som det här ordermottagningssystemet fungerar, står öppet. Du är inte beroende av att komma i kontakt med den andra personen, rent muntligt. Du kan när som helst lägga din order och veta att den kommer fram ...

Olof ger bra beskrivning av möjligheten att styra en produktionskedja. Kontroll, styrning och exakthet, blir nyckelord i det digitala och datoriserade idealtillstånd, som hans berättelse förmedlar. Vidare, sätts inte gränserna, som konsument och producent, av verksamheternas tider för öppethållande - hela dygnet är nu till förfogande. Detta sköttes till en del manuellt innan, men inte i den omfattning, som det sker idag. Därmed blir den enskilda människan sin egen gränssättare, både som arbetsgivare och arbetstagare gentemot ett informationsteknologiskt system, som ständigt är ”påkopplat och redo”. Eller som i Olofs berättelse, ett helt automatiserat system för fakturering och ordermottagning.

Om man för in samma produktions- och konsumtions-agerande inom exempelvis vården vad händer då, eller på en socialbyrå? Det specifika sammanhanget är alltid viktigt och naturligtvis finns det olika former av yrkesutövningar, som i sitt grundtillstånd inte kan mätas i ökad ”ekonomisk output”.

Kvalité är inte alltid en faktor som kan balanseras inom ramen för en preciserad kostnads kalkyl, som i sin tur skall ge en allt högre output. Jag är medveten om att dessa frågeställningar och mitt resonemang faller utanför ramen för intervjun med Olof. Men jag finner det ändå relevantt att som socialantropolog redovisa dem, eftersom de utgör tankegångar, som jag nedtecknade i samband med intervjun och samtalen, som jag förde med Olof hösten år 2000. Jag ämnar också återkomma till dem senare i avhandlingens avslutande del.

Utifrån intervjun med Olof, är problemen som hans arbetsinsatser skall lösa av tydlig teknisk och funktionsinriktad karaktär. Hans specialinriktning i informationsteknologiskt hänseende är digitalt automatiserad ordermottagning och fakturering - digitala order/fakturor.

Den ”röda och sammanhängande tråd”, som jag finner i Olofs berättelse om sina arbetsuppgifter - i förhållningssättet till sin profession som programmerare - är fascinationen över att få ett datorsystem att fungera så smidigt som möjligt. Det handlar om ett förhållningssätt till sina arbetsuppgifter som mycket tydligt är funktionellt, sakligt orienterat och värde neutralt enligt formeln: ”Har du ett tekniskt och funktionsrelaterat IT-problem, kom till oss, så skall vi lösa det.”

Viktigare än arbetskompisar, att komma in i burken och att kunna hantera den - Maria.

I en intervju med Maria i juni år 2000, får jag en mer värdeladdad beskrivning - jämfört med Olofs - av hennes väg in i och personliga historik i brukandet av IT. Hon är 38 år och arbetar som socionom:

... jag gick ut socionomutbildningen - 1988 - och började jobba ganska så snabbt efter det som socialsekreterare ... när jag började med det här var

det många som satt och skrev på skrivmaskin. Då var det så att man sa till oss att de skulle finnas en kanslist som skrev åt oss. Hon skulle kunna det här att skriva maskin och så. Den tekniken - diktafon - lärde jag mig och den var mycket bra, man bara pratade in sina dikterade uppgifter ... man kunde lämna det ifrån sig och man visste att det blev snyggt och bra ... sen började det här med data komma in då och man började ha det i arkivet liksom. Man skulle kunna leta upp via personnummer, snabbt. Det fanns kanske bara en dator på hela arbetsplatsen. Man såg ju att man gjorde många saker manuellt, men nu liksom, det har skett på bara ett par, tre år, bara exploderat. Det har kommit in datamaskiner, nya datasystem som byts då. Det systemet som vi haft innan, hade vi haft jättelänge. Nu kommer det ett nytt system som man byter och grejar i hela tiden va. Det är ju sig likt i sin helhet, sedan uppgraderas de, det är ju en massa strul och tekniska fel och folk som springer, det är ju stress i sig. Man är ju orolig i början att man inte skall få igång den - via sin användaridentitet ... nu är det så fokuserat på det här liksom, för det är ju ett arbetsredskap man har och kan man inte få igång det så att det börjar fungera, att man står där och då har man ingenting...

För Maria upplevs inte det enskilda användandet av informationsteknologi, som en förbättring av hennes arbetssituation.

När hon kom ut i arbetslivet började socionomerna använda diktafon istället för skrivmaskin och kanslisterna skrev sedan ut deras inbandade mötesrapporter. Dessa talades vanligtvis in efter varje besökande klient på socialbyrån, men det kunde också handla om att olika utredningsförfaranden, tankegångar och beslut talades in på band, som sedan skrevs ut av en kanslist. Nu är Maria beroende av datorn i sitt arbetsliv och hon anser att det personliga mötet med klienterna och kollegerna har minskat markant i omfattning:

... jag tror att de - klienterna - har gett upp liksom, jag har en känsla av det. Jag tycker att jag sitter och administrerar problem via en dator ... jag har arbetat som socialsekreterare i tolv år och jag har en känsla, den är bara intuitiv och det är att personkontakterna har minimerats. Titta ut i vårt väntrum, det är sällan klienter är där. Titta på vår dagjour, det är

sällan klienterna kommer. Jag vet att det kunde vara full aktivitet i korridoren och mycket folk som kom och det var mycket besök ... kanske är detta - datoriseringen - bra för ekonomiavdelningen, men vi jobbar ju med andra saker. Har man ett barn som mår jätteilla och kanske far dåligt, har självmordstankar, det är ett annat problem. Då känns det så fel att man sitter här och administrerar via data. Det finns så lite tid att prata, hur vi löser det med det här, den här familjen och att samla vår kunskap ... det har blivit någon slags egokultur, det enda man hör när man kommer ut i korridoren är ett kvitter från tangentbordet ...

Maria är en den enda av mina intervjupersoner som öppet och kritiskt ifrågasätter sin arbetsmiljö, som en ”korridorskultur” där personalen är uppbounden av att sitta och titta på den information, som bearbetas och visas på datorernas skärmar. Hon känner att IT i form av datoriseringen är ett hinder för flexibilitet och dynamik på arbetsplatsen - såväl i relationen till klienterna, som till kollegerna:

... jag känner ju så här, att det vi har förlorat är vår kreativitet, flexibilitet, att fritt tänka, ha vilda tankar om hur vi löser den här människans problem med den här dottern eller den här sonen. Att samla den mänskliga kunskap som vi har runt omkring en person, det har vi tappat. För vi sitter och klickar in, det finns ju olika rutor för, där det står missförhållanden i hemmet också vidare. Det är ju bra i och för sig, men vi har tappat diskussionerna ...

Marias situation i arbetslivet är numera ofta fokuserad på det teknologiska handhavandet av informationsteknologi. Därmed blir kunskapen om hur man hanterar datasystemet en viktig faktor för att känna självförtroende på arbetsplatsen och emellanåt kan det upplevas, som viktigare källa till personlig trygghet än arbetskamraterna. I slutet av intervjun ställer jag följande frågor, som hon spontant besvarar:

Jag: Den första trygghet du nu får på en arbetsplats?

Maria: Att komma in i burken.

Jag: Att känna igen systemet - datasystemet?

Maria: Det är det första jag tänker på. Det här att, visst är det fortfarande viktigt med arbetskamrater och så, men det är ju ännu viktigare att jag kan komma in i burken och hantera den.

Jag: Men innan var det arbetskompisar?

Maria: Man kan härda ut, för att man har ju ändå burken.

Marias avslutande svar hålls i ett skämtsamt tonläge, men det är ändå en indikation på hur centralt hon upplever ”burken/datorn” i arbetet som socionom. Förvisso är ”verktyget” med dess olika funktioner alltid viktigt för den enskilda yrkesutövaren, som en källa för självtillit och trygghet. Men för Maria har den tidigare distinkta fokuseringen på ”människan” - klienter i samverkan med kolleger - förändrats till en mer yttlig motsvarighet och i denna process befinner sig informationsteknologin - också.

Den ”röda sammanhängande tråd”, som jag finner i intervjun och samtalen med Maria, är att hon utbildade sig till socionom för att arbeta med människor. I hennes fall handlade det om att både arbeta med klienterna ute på fältet och kollegerna på arbetsplatsen - även kanslisterna. Mötet med människor var och är fortfarande centralt för hennes val av profession. Hanteringen av IT och en delegering av alltfler administrativa arbetsuppgifter, som tidigare var kanslisternas göromål, har ”rubbat balansen” i hennes fokusering på det kommunikativa mötet människor emellan. I hennes fall leder detta till en kritisk och konfliktfylld analys avseende sin arbetsplats, där hon anser att de administrativa uppgifterna har vägt över på bekostnad av just det ”mänskliga mötet”. Föregående förhållningssätt kommer tydligt till uttryck i hennes berättelse - i min intervju med Maria.

Datorn, en bra skrivmaskin, som dessutom kan skicka och ta emot e-mail - Tor.

Även Tor 44 år är i likhet med Maria bärare av ett perspektiv, som på arbetsplatsen, i arbetsuppgifterna, inrymmer en tids-epok utan dator och en tidsepok med dator i fas med den nutida utvecklingen inom IT. Han arbetar som etnolog och historiker på ett museum:

... I slutet på 1980-talet börjar jag att arbeta på ett museum med ett register bestående av olika slags dagböcker. Där satt jag med en elektrisk skrivmaskin, det fanns inte en dator på hela avdelningen. Det närmsta var sekreteraren, som hade en slags ordbehandlare. Hon var sekreterare åt allihopa och skrev ut olika saker. Jag vet inte så mycket vad hon gjorde, men man kunde gå till henne och få saker utskrivna ... jag vet inte så mycket om hennes arbete, jag var där tre månader då. Men då satt jag och gjorde alla de här småposterna i det här registret med en vanlig skrivmaskin. Sedan arbetade jag på ett arkiv i ett par år, och där fanns det inte heller någon datamaskin.

Jag: Var befinner vi oss nu i tid?

Tor: Omkring 90-talet, sedan började jag arbeta på museet igen och så jobbade jag där i nästan tre år. Då hade kommit fram till en brytpunkt, jag tror nästan alla hade en dator. Det första jag fick var en rekvisition och jag fick gå och köpa en dator, så jag köpte en bärbar dator.

Jag: Varför valde du den?

Tor: Det var projektledaren som gjorde det valet. Men på museer där de flesta arbetar som jag, använder de datamaskiner som avancerade skrivmaskiner ... vi utnyttjar ju inte den andra kapaciteten - mer komplicerad och digital bearbetning av information - i alla fall tror jag att det bara är ett fåtal, som gör det inom vårt område...

I Tors berättelse får datorn etiketten ”en avancerad skrivmaskin” och att arbetet, dess villkor egentligen inte har förändrats i grunden. Det har hela tiden varit individuellt orienterat, under eget ansvar:

Tor: ... jobbet är så, både självständigt och under eget ansvar, så jag tror inte att datorn har förändrat det på det viset. Arbetskamraterna, det är ett väldigt individuellt jobb, där man har sina projekt och genomför dem på egen hand. Ibland kanske i mer eller mindre i samarbete, men även om man samarbetar så gör man sin egen del ... jag har, jag tror inte att jobbet har förändrats ... det har blivit lättare att skriva, att lagra uppgifter. På det viset kan det ha förändrats, men själva grunden i arbetsuppgifterna är fortfarande de samma och har väl varit de samma sedan yrket grundades, själva kärnan.

Jag: Vad är kärnan?

Tor: Själva kärnan är att samla in, vårda och visa. Att bevara åt eftervärlden, både det som varit förut och att ta fram det som finns idag i samhället. Det kan man göra på många olika sätt. Mitt sätt att följa med i olika verksamheter och dokumentera dem, fotografera och anteckna. Sedan är det efterarbete att skriva ut band och artiklar ... I jobbet när jag söker upp människor och talar med dem, så har ju inte datorn den minsta betydelse. För mig personligen, så är datorn på jobbet en väldigt bra och avancerad skrivmaskin, plus e-mailed och så lite, lite Internet, men det är inte så mycket ...

I intervjun med Tor kan vi utläsa en avslappnad relation till digital teknologi i form av datorer. Med funktioner som e-mail och olika digitala sökmotorer, för att finna relevant information ”på nätet”. Men arbetet handlar också om, att Tor tycker om att bära det med sig, i tankarna och i skrivprocessen på fritiden. I hans berättelse beskrivs en arbetsmiljö, som tillvaratar fördelarna med IT utan någon större anspänning både på det personliga och det strukturella planet:

Tor: ... får jag göra en liten avstickare tillbaks, en sak med en e-post som jag tycker är väldigt bra, är att jag kommunicerar väldigt mycket med mig själv. Om jag skriver någonting antingen där hemma eller på jobbet, så skickar jag hem det om jag sitter på jobbet. Både för att ha det som en ”back up” och för att när jag kommit på någonting, så vill jag skriva ner det. Sitter jag hemma och skriver, så skickar jag till jobbet. Det är ju jättelätt och bekvämt ... alltså, på mitt förra museum var det så här. Den

största avdelningen var, det skedde en omorganisation i slutet på 90-talet när den nya chefen kom till. Och då omorganiserade han ihop flera mindre avdelningar till en större. Att alla de här personerna, inte kunde sitta i samma korridor, som man kunde göra när vi var en ganska liten avdelning på kanske 4, 5 personer, det är rätt självklart. Då inbillar jag mig att e-posten, framförallt för de som har ett slags övergripande ansvar var en enorm hjälp då va. Då fick man ju e-mail, även om min närmaste chef bara satt två rum bredvid mig, så skickade hon ut e-mail till samtliga inom avdelningen. För min egen del, så gick jag hellre in och pratade, men var det så att de satt längre därifrån skickade jag e-post.

Jag: Spontana möten?

Tor: Nej där hade inte e-mail någon större funktion för mig. Man hade kafferaster, och ibland behövde man prata, ”vad fan skall jag göra med detta” - *om arbetsmaterial, exempelvis bilder och intervjuer*. Om, till den slags kommunikationen, det fungerar inte e-mail. Om man är trött i skallen, om man kanske har hängt upp sig och man behöver prata om det. Då känns det ganska meningslöst att skicka ett e-mail, det är inte samma sak.

Jag: Det verkar som en ganska stor medvetenhet mellan datormöten och ”real life” möten?

Tor: Det är nu när vi sitter och pratar om det. I verkligheten gör man det bara. Behöver man ett verkligt möte, så gör man det bara i verkligheten, man tänker inte på det så ... ja, jag tycker datorn den är bra. Jag kan inte se några nackdelar med den. Men det är också så att jobbet är ganska oberoende av den. Om man får hela sin arbetsprocess förändrad på grund av datorisering, så att de nu via dator kan sköta det jobb som de själva gjorde innan - manuellt - så pratar vi om en annan sak ...

I intervjun beskriver Tor verktyget ”datorn och informations-teknologi” i harmoni med arbetsuppgifterna. Arbetet upplevs som självständigt och reflexivt på det mentala planet i analys- och i skrivprocessen. Tor berättar om hur arbetet även är ett sätt att leva. En livsstil genomsyrad av fältarbeten, intervjuer och fotografisk dokumentering av olika miljöer, som är intressanta för museets räkning. Det är projekt, som han lever

med tills de är avslutade i form av skriftliga rapporter, böcker, samt emellanåt en och annan utställning. I denna arbetsprocess inkorporeras IT och förhöjer Tors förmåga att bedriva sitt arbete - den ”digitala skrivmaskinen” fungerar bättre än sin analoga motsvarighet, att söka på Libris är enklare än att söka manuellt på biblioteket, e-mail ökar nåbarheten etc.

I Tors beskrivning av sin arbetssituation finner jag en kontinuerlig linje bestående av intervjuer och materialinsamling, där den digitala informationsteknologin inte framställs som normgivande utan tvärtom som berikande och underlättande i olika arbetsprocesser. Det finns en balans mellan den intellektuella bearbetning av information och den snabba överförbarheten av resultaten - även när Tor använder sig av informationsteknologi och dator i intellektuella, reflexiva processer av bearbetning.

Tre intervjuer, tre perspektiv

Mina intervjupersoner har en relation till användandet av digital informationsteknologi på sina respektive arbetsplatser och ”mina brukare av IT” ger informationsteknologin olika egenskaper beroende på vad de anser vara kärnan i sina arbetsuppgifter.

I Tors fall underlättar den bärbara datorn möjligheten att bearbeta intervjuer och att söka information via Internet ”ute på fältet”. E-mail förhöjer möjligheten att kommunicera trots geografisk distans, där själva arbetslivets kärna, linjen av kontinuitet är ... *att samla in, vårda och visa. Att bevara åt eftervärlden, både det som varit förut och att ta fram det som finns idag i samhället. Det kan man göra på många olika sätt. Mitt sätt att följa med i olika verksamheter och*

dokumentera dem, fotografera och anteckna. Sedan är det efterarbete att skriva ut band och artiklar ...

Maria, socionom sedan 12 år, upplever däremot hur linjen av kontinuitet bryts när en ny teknologi introduceras på en arbetsplats - den fokusering, som hon tidigare hade på både sina arbetsuppgifter och arbetsmiljöns kontakter människor emellan ... *Jag tycker att jag sitter och administrerar problem via en dator ... jag har arbetat som socialsekreterare i tolv år och jag har en känsla, den är bara intuitiv och det är att personkontakterna har minimerats ...*

Slutligen har vi det tredje perspektivet, som ett ganska oproblematisk tillstånd i relation till IT, ett tillstånd av balans. Det representeras av Olof, som förvisso är dataprogrammerare i sin nuvarande profession, men där hans tidigare utbildning till ekonom upplevs som väl förenlig med hans nuvarande profession inom det informationsteknologiska området. I hans fall ett logiskt och välstrukturerat tänkesätt, som finner sin motsvarighet i dataprogrammens logik ... *man kände att man passade för den här typen av yrke, egentligen. Just det här med att vara strukturerat tänkande ... om du skulle göra ett datorprogram i dag, måste du ha någon form av logiskt tänkande. Du måste bygga upp ditt program efter en given struktur. Och att man måste applicera en funktion till ett program ...*

Alla mina intervjupersoner förmedlar

minst ”en bra historia”, som har samband med IT

I mina intervjuer inryms en del tänkvärda berättelser om människor i relation till IT, som jag vill förmedla. Tidigare har jag delgett tre berättelser, som har åskådliggjort ”vägen in” i tillvaron, som användare av digital informationsteknologi i arbetslivet. Samma konsekventa guidning genom

fenomenet IT kommer inte att äga rum den här gången. Det är inte heller är syftet med kommande textstycken och intervjusvar även om det ”också här” handlar om att belysa några olika aspekter av den enskilda människans tankegångar och förhållningssätt i den ”informationsteknologiska brukartillvaron” omkring millennieskiftet år 2000 - när ”IT-hypens skimmer var lysande och lockande” för ganska många på arbetsmarknaden och naturligtvis också i arbetslivet.

Bilden av informationssamhället, ett högt uppdrivet tempo och tankar om barnledighet i kontakt med utvecklingen inom IT - Sofie

En av mina ”informationsteknologiska bybor” är Sofie 22 år - sammanboende med en jämnårig man i en villa. Hon arbetar på ett större dataföretag i södra Sverige, som i november 1999 när intervjun gjordes hade ungefär 10 000 anställda enbart i Sverige. Hennes arbetsuppgifter består av att utveckla datorprogram -mjukvara- åt olika företag i servicebranschen dvs. tjänstesektorn i vårt samhälle. När jag i mitten av intervjun ger Sofie den öppna och ganska associativa frågeställningen ... Bilden av informationssamhället? får jag svaret:

... Ja, bilden man har är väl. Ja allting har blivit datoriserat i stort sett. Du kan ju inte gå på banken, du kan ju inte göra någonting om inte datorerna fungerar. Så är det väl snarare som jag ser det. Man är väldigt styrd av det här, man har ju väldigt många möjligheter, men samtidigt är man väldigt styrd av det här. Man har många kommunikationer, Internet och allt detta, snabba bankärenden, man kan beställa frimärken, man kan göra allting över Internet snart. Man behöver snart inte gå någonstans längre. Det är väl den bilden som man har av informationssamhället.

Jag: Ger dessa möjligheter att sköta allt via dator, andra möjligheter, tid kanske livsstil, ett annat sätt att leva, att umgås?

Sofie: Jag tycker nog att man har blivit ganska mycket mer stressad nu. Man hinner inte riktigt med allting man vill göra. Det är minst åtta timmar

på jobbet varje dag i stort sett, det är ganska svårt att få tid över till allting man vill göra. Träffa alla vänner man vill träffa. Om man har hus, som vi har då, att hinna med allting där. Det är så väldigt mycket som skall hinnas med, så på det viset är det väldigt smidigt att man slipper gå till banken och stå i kö 40 minuter på lunchen för att betala räkningarna. Då kan man göra det när man kommer hem och det tar fem minuter istället. Man har större valfrihet, kan man väl säga. Du har ju fortfarande möjlighet att gå och prata med någon personligen, men du har ju samtidigt möjlighet att spara tid om du vill göra det ... det är nog mycket så nu egentligen att man kan göra samma sak fast på olika sätt. Men det är kanske det som IT-utvecklingen har gett, men samtidigt ger det mycket mindre personliga kontakter. Man kanske inte går och pratar med den personen, istället skickar man ett e-mail. Så det blir ju inte samma personliga kontakt längre ... man kanske inte vill störa personen, man kanske inte behöver en diskussion, då överväger man nog att skicka en e-mail istället för att gå bort till personen och meddela det direkt så att säga. Det gör man nog. Man har blivit bortskämd på något sätt, det går enkelt och snabbare än att gå bort. Ofta kanske man pratar om någonting annat än det man ska säga också, samtidigt så tappar man lite av den sociala biten också. Det är likadant där om man chattar på nätet. Jag tycker att man tappar lite grann, den sociala biten. Man är lite för anonym. Det är lite för enkelt att vara anonym, man kan dölja sig själv på något vis...

Hennes egen analys av informationssamhället är intressant eftersom den är konkret förankrad i den verklighet, som hon befinner sig i på den egna arbetsplatsen och på fritiden. Sofies berättelse handlar om att hantera mångfald ... *att det är nog mycket så nu egentligen att man kan göra samma sak fast på olika sätt. Men det är kanske det som IT-utvecklingen har gett, men samtidigt ger det mycket mindre personliga kontakter ...* och att informationsteknologin upplevs som tidsbesparande, eftersom hon fortfarande minns det ”tidigare sättet” att handskas med post, räkningar, olika former av inköp och inte minst möten i det ”verkliga livet” på arbetsplatsen. Sofie är mycket van att handskas med

informationsteknologi i vardagen. Datorn, det interna nätet på arbetsplatsen och Internet, är naturliga arbetsredskap för henne och även det smidigaste sättet att utföra ovanstående ärenden på, men hon är också medveten om att datorn och det digitala nätet har vissa bieffekter ... *Jag tycker att man tappar lite grann, den sociala biten. Man är lite för anonym. Det är lite för enkelt att vara anonym ...*

Påföljden av att fylla vardagen med ”snabbhet” är stress och det tar hon också indirekt upp i sitt svar. Snabbhet i kommunikation och olika göromål länkas ofta till nya göromål av ”snabbhet och tidseffektivitet” - trots paradoxen att ”tid” inte är något, som man kan spara på utan bara förhålla sig till, fast på olika sätt.

Sofie beskriver en tillvaro i arbetslivet där, kunskapen att hantera olika former av datorprogram ständigt måste förnyas. Hon säger ... Det är liksom färskvara på något vis, det är datumstämpel på det, kunskaperna ... och när jag frågar henne om vad som händer om och när hon i framtiden får barn, om hon då kommer att ta ut sin barnledighet? - får jag svaret:

... Jag hade tagit min barnledighet. Jag kommer att göra det, när det blir aktuellt. Jag vet ju inte hur det är att ha barn, men man har ju kompisar. Jag kan tänka mig att inte helt tappa kontakten, det tycker jag är viktigt. Man kanske inte hänger med i den senaste tekniken, men då får man lägga in lite mer krut när man kommer tillbaka. Man tappar ju ändå en hel del på kanske ett år, bara det att man har kommit ifrån det dagliga. Det vet du ju, det spelar ingen roll vilket jobb man kommer ifrån. Man tappar ju ändå.

Jag: Ja, man tappar ju

Sofie: Även om man snabbt kommer in i det igen, så tappar man alltid lite och det är likadant här. Jag tror ändå att det är viktigt att hänga med lite under tiden, det tror jag. Så man kanske inte kan koppla av helt och fullt om man säger så. Men det är inte bara inom IT-branschen tror jag ... är man inte tillräckligt skicklig, så kommer man efter både lönemässigt och

annat. Du kanske inte får de där bra jobben. De kan inte säga upp dig för att du har varit mammaledig, men du kanske inte får de där bästa jobben som dyker upp. Du kanske inte får den extra tusenlappen i löneök, men det beror ju på att du inte är tillräckligt skicklig ...

Jag upplever att frågeställningen angående barnledighet är relevant i Sofies fall, eftersom hon före intervjun berättar att hon först hade tänkte utbilda sig för någon form av verksamhet för barn. Jag upplever också att familjeliv och barn ingår som en viktig del av hennes tänkta livslinje.

Angående sin arbetsplats beskriver Sofie en situation där konkurrensen är ganska hård. I redogörelsen av det egna arbetet inom IT-sektorn åskådliggör Sofie en tillvaro, där den teknologiska förändringstakten i själva handhavandet är så snabb, att hon ständigt måste hålla sig uppdaterad i linje med den teknologiska utvecklingen - oavsett barnledighet eller ej.

I en ”djungel” fylld av informationsteknologi, att ”äta eller ätas” det är frågan, i ett kontorslandskap som låtsas vara platt - Eva

Eva 48 år är ensamstående mamma och hon bor med sin dotter i övre tonårsåldern i en stor trerumslägenhet. När jag gör intervjun i november år 2000, har Eva i nästan tio år arbetat på ett stort företag, som sysslar med produktion av teveprogram för olika tevekanaler. Evas arbetsuppgifter har under åren varierat ifrån att ingå i olika team, som redigerar film, till att marknadsföra film nationellt och internationellt.

I början på intervjun berättar hon om att stora kostnadskrävande tekniska system för ljud och bildredigering nu på allvar har börjat få konkurrens av små digitala system, som är tillgängliga för ett stort antal mindre mediaföretag. Resultatet av de mindre mediaföretagens filmproduktion är vanligtvis av tillräcklig hög kvalitet för att kunna visas kommersiellt.

När jag ställer frågan hur länge det slutna systemen kan klara av och vara slutna, utifrån den situation av konkurrens som jag kan utläsa ifrån hennes berättande får jag svaret:

... så länge någon är beredd att betala 2000 i timmen för att sitta där ... när det är så billigt att det lönar sig att sitta i ett öppet, fast det tar lite längre tid om de har pillat i det. Det skulle jag förutsäga, det kommer att ske väldigt snabbt. Väldigt få kommer att investera i de slutna systemen ... det är klart, de riktigt tunga grejerna, reklamfilmer och sådant, de kommer att lägga pengar i de slutna systemen längst ...

Eva berättar om en arbetsmiljö, som har blivit nästan ”totalt digitaliserad” under hennes knappt tioåriga anställning, vilket innebär en tillvaro på arbetsplatsen med digitalt producerade, överförda och lagrade filmer, samt information via datorn från Intra- och Internet:

Eva: Det som har hänt hos oss, förutom ljud och bildredigering, själva produkten är totalt digitaliserad. Det gäller allting, att söka i arkiv, att kommunicera med omvärlden, det är mest e-mail. Jag arbetar med de nordiska länderna och USA, vi mailar konstant. Och inom huset så mailar man konstant. Man skriver reserapporter, man letar blanketter, man får intern information, chefens födelsedagsfirande på streaming video på Intranätet. Allt, du hittar matsedeln för lunchen, för att inte säga att du bestämmer lunchdate numera på mailen, du ringer inte, du mailar istället. Vad ska vi säga, att när jag började fanns datorn lite grann på planeringssystemet då, nu är det totalt, du lägger in alla programrapporter, från ett program föds till att det sänds och arkiveras, så finns det en total digital kedja. För bara några år sedan så fanns den inte.

Jag: En total digital kedja?

Eva: Alltifrån programrapporter till var bandet ligger, allting även bilden och ljudet. Jo det sänds ju digitalt, jo det finns något brott i kedjan, men du har digitala band som du stoppar in.

Jag: Men jag är intresserad av, som antropolog, vad som gäller mänskliga relationer?

Eva: De har ju förändrats, till det sämre och till det bättre. För att det har kommit en motrörelse till, att vi måste ju fika ihop och vi måste träffas.

Mötena är viktiga, alldeles nu på sistone så har det kommit en medvetenhet att man ska ju inte sitta fullständigt isolerad. Jag skulle ju inte behöva gå ifrån stolen på många dagar egentligen. Trots att jag utför många olika sorters uppgifter egentligen, med telefonen och datorn. Jag har ju lätt kontakt med folk över hela världen och det är ju ett lyft. Det är ju kul att få ett mail från USA, man skriver gärna en personlig grej till folk man träffar i alla fall. Man har också kontakt med folk, som sitter i andra hus för att bestämma saker, men man sitter ju inte och småpratar så hemskt mycket. Om jag skall berätta för någon i rummet bredvid, så kanske jag skickar över en sammanställning i stället, sen går man kanske in och byter några ord. Men själva grundinformationen sker på nätet, antingen från fil till fil, eller att jag går in med papperna som jag har dragit ut från filen och läst igenom. Man har minimerat kontaktytorna, effektiviserat kan man säga ...

Enligt Evas berättande, finns det ”mänskliga mötet” inte naturligt inkorporerat socialt på arbetsplatsen. Den digitala teknologin både ingår i och förstärker ett socialt förhållningssätt där det mänskliga mötet i den sociala närmiljön kan väljas bort. Med andra ord, initiativkraften för mötet människor emellan vilar på den enskilda individen. På Evas arbetsplats finns en medvetenhet om att det förhåller sig på det sättet och enligt hennes egna ord har det växt fram en ... *motrörelse ... vi måste ju fika ihop och vi måste träffas. Mötena är viktiga, alldeles nu på sistone så har det kommit en medvetenhet att man ska ju inte sitta fullständigt isolerad...*

Sedan slutet av 90-talet arbetar Eva och hennes kolleger i ett stort kontorslandskap, som hon beskriver enligt följande med dess olika för- och nackdelar:

... Det är jobbigare att jobba i ett kontorslandskap där det finns buller, där man hela tiden skall förhandla med andra, man ska ha utländska språk, det är svårare att vara riktigt skärpt när man måste vara det. Nu har vi hörlurar med musik som vi sätter på oss, skärmar av oss då, men mig

passar det rätt bra som person att ha folk omkring mig. Möjligtvis att jag pratar för mycket då, men då jobbar jag längre dagar i stället, men det är lite motvikt på ett sätt till det här anonyma. Och å ena sidan, om andra sidan så tänker jag, att nu ser chefen att jag sitter och pratar igen. Det finns en kontrollfunktion med att sitta i ett kontorslandskap. Men jag behöver inte tala om vart jag går när jag går, det är inte alla som kan göra det, då är det ju svårare att uppsöka folket på andra avdelningarna. Jag tror inte det att finns något entydigt att storum är bättre. Det är ju en ekonomisk sparmodell egentligen, att ha mycket folk i ett rum ... det är inte något med arbetsmiljön, man ska avveckla ett hus och knöla in dem - *personalen* - i ett annat.

I intervjun ger hon en tydlig bild av en arbetsplats, som har ”digitaliserats” och där allt mer ansvar samt arbetsuppgifter har överförs till den enskilda individen. Vidare, hur arbetsplatsen har omorganiserats fysiskt och socialt till ett kontorslandskap - en så kallad ”platt organisation” vilket var en vanligt förekommande organisationsform, inte minst ibland dåtida expansiva IT-företag.

När jag frågar Eva, om hon har möjlighet att träffa chefen och var chefen befinner sig, för att vidareutveckla hennes resonemang kring hur en ”platt organisation kan fungera i praktiken, får jag svaret:

... i ett rum i kontorslandskapet, det är en hon - chefen - hon kommer ut mycket den tjejen. Det är ett aktivt val som cheferna gör... en period förra året, hade jag ett behov av att träffa vd'n och blev stoppad aktivt - *av mellancheferna, när Eva ville boka ett personligt möte* - så länge att chefen blev arg sedan av att jag hade blivit stoppad. Organisationen låtsas vara platt men är inte ett dugg platt numera ...

I egenskap av socialantropolog och samhällsvetare är svaret inte speciellt förvånande, eftersom strukturer av prestige, makt och maktutövning är grundläggande egenskaper i alla sociala tillhörigheter och gemenskaper. Hierarkier finns alltid inom alla sociala grupperingar, även om de kan ta olika

former och tydligt omfatta ett mer eller mindre antal av dess människor - även om ”platta organisationer” retoriskt framställs som jämlika och icke hierarkiska.

Eva gillar teknik och för henne är det både ett intresse och en överlevnadsstrategi på en arbetsplats där ”djungelns lag” råder enligt hennes berättelse:

... Jag gillar teknik. Jag har alltid stått långs fram och frågat varför då? Utan att ha nån som helst teknisk bakgrund så att det tycker jag är jättekul. Och, det här som streaming video, det här som är på gång ... det är mitt egna lilla projekt den här veckan, att lära mig så mycket som möjligt. Men det är också upp till individen. Du frågar om individen och strukturen, det är upp till mig själv vad jag vill lära mig. Så har jag gjort hela tiden. Det finns de som väntar på att organisationen säger att nu måste du gå den här kursen och definierar behoven. Men dels då hade jag aldrig klarat mig eftersom jag inte hade varit fast anställd på länge och man kommer alltid efter då ... det är de som har tillskansat sig den nya tekniken och den gamla kunskapen. De klarar sig nu i omorganiseringen, de som satt sig på bakhasorna och inte velat hänga med på den nya tekniken, väntar på att företaget skall mata dem med besked. Mamma, pappa mata mig varianten inom den här gruppen, de avskedas nu.

Jag: Men förlorar man inte något på det nu?

Eva: Nä, om jag skall var riktigt ärlig kan man säga det, att de som har yrkeskunskap, men inte vill följa med i det nya har man ingen plats för.

Jag: Yrkeserfarenhet plus ny teknik ?

Eva: Ja det är ju guld, det är ju de som man älskar att jobba med.

Jag: Det är det som gäller nu?

Eva: Ja, det finns ju ingen anledning, varför skall jag lägga en massa pengar och gå in med en gammaldags teknik.

Jag: Okey då har jag en intressant fråga, ny teknik vad är ny teknik, människor som inte har sett någon gammal teknik, den som var innan?

Eva: Det är jag ju själv egentligen - *kunskap om gammal och ny teknologi* - en sådan, men jag har inte klippt film. Jag kom i brytningstiden, men jag har ju själv valt att göra allt för att hänga med i det nya. Jag kanske till och med har misslyckats, ändå inte kan bli tillräckligt duktig så att jag kan försvara min position. Utan jag får hitta någon gråzon där också, eftersom

jag inte når dit fram, som jag har velat. Men har man inte viljan att följa med, med det nya i ett mediaföretag då är det adjö, men det är också det här, om man inte gillar utveckling så får man väl hitta på någonting annat. Jag ser det inte som någonting av ondo, inte heller något gott. Digitaliseringen är ett neutrum. En ny i penna, nya mönster, det har varit många i historien. Du måste hänga med, du måste skaffa dig ett förhållningssätt. Om du bara säga nej, nej och inte vill vara med, det är okey men då få du sätta dig utanför strukturerna som finns...

I Evas redogörelse för sina arbetsvillkor, kan vi utläsa såväl en medvetenhet om spelets regler i ”djungeln”, som att hon själv ingår i den. Den allra senaste teknologin och det tekniska handhavandet inom film och filmredigering är de verktyg, som hon måste behärska, för att föregripa konkurrensen ifrån sina kolleger på arbetsplatsen. I hennes fall utgör detta förhållningssätt i sig själv inte någon konflikt, eftersom hon är genuint intresserad av ny teknologi, och förmodligen är det därför hon tydligt ger ”verktyget IT” neutrala egenskaper ... *Jag ser det inte som någonting av ondo, inte heller något gott. Digitaliseringen är ett neutrum. En ny i penna, nya mönster, det har varit många i historien. Du måste hänga med, du måste skaffa dig ett förhållningssätt ...* vilket är ett vanligt synsätt, som jag ofta har stött på i samtal med ingenjörer och teknologer av olika slag.

I Evas förhållningssätt till ”verktyget IT” ingår det dock i en strategi, som inte är ”ett neutrum”. Strategin handlar om överlevnad och fortsatt existens på arbetsplatsen, som för hennes del innebär kunskap och färdighet att använda ny teknologi i kombination med yrkeserfarenhet - i kampen för att äta själv eller ätas av andra.

Avseende Eva arbetssituation ”går klockan förvisso inte att vrida tillbaks” och det är inte heller önskemålet utifrån hennes berättande. Eva är dock medveten om att när hennes

arbetsituation ”gick IT” hade det ”sitt pris”, för när tillämpningen av informationsteknologi alltmer utvecklades på företaget, förlorades också något i både den kreativa och sociala arbetsprocessen:

... När man redigerade satt man fler och fördelen var att man hade en arbetsprocess. Man arbetade ihop, det är mycket ensammare nu för tiden. Man kom med olika yrkeskunskaper, man hjälptes åt. Nu skall man kunna allting själv, vilket inte är odelat bra. Samtidigt som det är väldigt kul att ha en stor del av processen i sin hand. Jag trivs med det till en viss punkt, då skulle jag vilja ha spjutspetskunnandet på vissa saker. På vissa saker skulle jag vilja köpa in eller få in och det är fullt möjligt i den här världen. Det är en organisationsfråga. På vårt företag är det en interndebering och det är ett krångligt system, men tekniskt sett är det inget som hindrar att jag gör all sökning eller bestämmer redigeringen, eller lägger ljudet och lämnar över till spjutspetsexperter. Den svåraste grafiken, det allra bästa ljudfixandet. Det är alltså inte ett tekniskt problem, men förr satt man ett helt gäng och gjorde samma sak. Men då diskuterade man under tiden, så då vann man rent kreativt. I alla fall om man hittade ett bra team att arbeta med ...

**En säljares mobila tillvaro ”uppkopplad och redo”
samt risken att blottlägga sig och att lägga in för
mycket information i datorns minne - Niklas**

Min intervjuperson - den sjätte i ordningen - heter Niklas och är 39 år, gift och har tre barn. Hans familj bor i ett gult enplanshus i den ”fiktiva byn informationsteknologi” och på familjens gårdsplan står en mörkblå Volvo Kombi parkerad. Niklas arbetar som försäljare av råmaterial till produkter som är gjorda av plast. Arbetet som försäljare av olika sorters råmaterial till plast har han sysslat med sedan mitten på 1980-talet. Sin kundkrets har han främst i olika tillverkningsföretag av plastartiklar, som är belägna i mellersta och södra delarna av Sverige. När jag i december år 2000 tar del av Niklas berättelse angående sitt arbete och hur det har förändrats

under de senaste tio åren, finner jag att han befinner sig i en arbetssituation, som handlar om en höjning av effektivitet i försäljningsledet. Den digitala informationsteknologin ingår tydligt i ”processen av ökad effektivitet”, som innefattar såväl råvaruproducenter, kunder, som försäljare. På frågan ...
Rent konkret när datorn började komma in, vad hände?

svarar Niklas:

Det blev mera tid över måste jag säga för försäljning på prissättning, inventering och kundregister. Jag kunde plocka fram det med datorns hjälp. Den underlättade mycket, man kunde lägga mer tid på försäljning ...

När jag därefter lite provocerande ställer en fråga, som hänsyftar till att han kanske har mindre att göra idag på grund av att den digitala informationsteknologin underlättar hans arbetssituation, får jag ett ”ganska givet nej-svar”, men med följande innehåll:

... Nä, mer tid går åt på försäljningen idag. Istället har vi ökat försäljningen. För mer tid kan jag lägga emot kunden. Annars - tidigare och manuellt - skulle man följa upp lagersituationen, inventering, statistik, historia. För jag skall även besöka mina huvudansvariga, alltså produktansvariga. Då skall man ta fram historik över försäljningen, kunder, länder och att plocka ut det manuellt på papper, det tar alldeles för lång tid...

Företagets datorisering genomfördes stegvis under mitten på 1980-talet då hanteringen och bearbetningen av olika former av information alltmer decentraliserades ner i organisationen till de enskilda säljarna. Först var det bearbetningen av statistik angående ekonomi och försäljning, som slutade tillhandahållas av företagets olika lokala ekonomiavdelningar i slutet av 1980-talet. Sedan, i nutid år 2000, är det även specifik försäljningshistorik, materialrapporter och offerter, som de enskilda säljarna både ansvarar för och kan ta fram

direkt ute på fältet med hjälp av kommunikation via dator. I praktiken innebär detta e-mail och Internetanknytning till huvudkontorets dataserver i Europa och/eller direktkontakt via dator med det land i Asien, som tillhandahåller råvaran.

Lite förenklat kan man säga att alla parter är länkade till varandra i en kedja bestående av digital informationsteknologi och att det likaledes handlar om en ökad snabbhet i hela hanteringen ifrån råvara till färdig produkt. I Niklas berättande tar det formen av en ökad produktanpassning redan i bemötandet med kunden och betydelsen av att alltid vara uppdaterad med den senaste informationen, som en ”evig färskvara” i ett likaledes evigt pågående tillstånd av nutid. Med Niklas egna ord är dock beskrivningen av ovanstående förfaringssätt mycket mer konkret:

... Förr hade vi en bank med pappersexemplar, men de förändrades ju hela tiden och har man inte det senaste, så är det ju inte aktuellt. E-mail, så kan ju jag sitta hos kunden direkt, så han har ju det medan vi pratar eller så får han det någon dag efteråt. Så det är ett redskap - datorn och digital kommunikation - man är ju mera aktuell, man är mer fräsch när man sitter där. Ingenting går till spillo för kunden, för när han har liksom problem, då gäller det för honom nu. Maskinerna står stilla, det kostar pengar. Liksom ju närmare vi kan lösa det desto bättre.

Jag: Något konkret problem, ett fall?

Niklas: Mm, som jag sa vi har en som kör för ett större bolag, därifrån får han sina kördata varje morgon klockan 7, som han sedan ringer in order till oss klockan 8 eller har mailat in dem till oss när vi kommer till arbetet. Sedan går vi vidare med mailet till vårt lager, då går alltså produkterna ut redan vid lunchtid. Skulle det då vara att de får problem med denna produkten, eller produkterna vid någon körning. Då ringer de till oss direkt, så de meddelar våra tider, huvudmannen kan alltså printa ner frågorna direkt. Han har sin webbkamera så kan han skicka ut någon som tar bilder på liksom en detalj. På så sätt kan man maila över direkt till Asien - leverantörerna av råvara - framförallt när man jobbar med dem så långt borta, med foto och allting, på så sätt kan vi få svar på några

timmar. Idag är kostnaden så stor på formsprutor, så maskinkostnaden är för hög för att de ska stå stilla.

Jag: Om du då tänker tillbaka tio år i tiden, där det inte var lika snabbt?

Niklas: Då kunde vi skicka ut en gubbe, som tittade då, han såg att det var fel på någon detalj och vi fick skicka ner den till Asien. Vi kan liksom inte bedöma vad det är för fel. Det kan vara folk som kör fel i deras maskin, det kan vara fel på formverktyget, på materialet, som många tycker först. Vi kan bara bedöma processdatan, men oftast måste någon sak skickas ner. Det tog flera dagar innan det kom ner, de skulle titta på den. Det gick fyra, fem dagar. Nu kan man plötsligt på ett dygn oftast ... när vi får en ny detalj från en kund, en ritning oftast, då via mail, mailar vi ner till dem och de mailar tillbaka hela historiken, med bilder ... lite sådant kan man lösa på ett dygn idag, som man inte kunde då. Då fick man flyga upp gubbarna och det kunde man göra varannan månad max - ifrån Asien - men nu kan man sköta allt behändigt via datorn och det kunde man inte för några år sedan. Det var ju svårare att jobba med dem som var så långt ifrån. De som arbetade med tyska, engelska företag, de kunde ju mycket snabbare få sina besök. Vi har fått ett bättre grepp på marknaden nu och Asien är inte så långt borta idag med detta ...

I Niklas berättande får vi en tydlig vittnesbörd på hur lokala aktiviteter via digital informationsteknologi är i kontakt med sin likaledes lokala råvaruleverantör i en annan världsdel utan någon större fördröjning i kommunikativt hänseende - med hjälp av text- och bildbaserad information. Till detta kommer att Niklas har ständig kontakt med sitt huvudkontor i England och att mycket av kommunikationen - beställningar och ändringar i plastråvarans sammansättning - sker i dialog med huvudkontoret. Förutom berättandet avseende vilken typ av lokal information Niklas vidarebefodrar och får ta del av via globala nätverk med hjälp av digital informationsteknologi, får jag i intervjuens senare del ta del av mer kontinuerliga aspekter av att vara försäljare. Där ”kärnverksamheten” för en försäljare utgörs av att förhandla om priser och att sälja

varan till högsta möjliga pris till sina kunder. Säljarens förhandling om olika former av prissättning till olika kunder är i sig självt dynamiken. Det företaget skulle förlora på en fastare form av automatiserad prissättning med hjälp av IT är i Niklas version, ”pengar”.

... Ja på telefon kan ju han prata att han har ett projekt på hundra ton och han kör igång med fem ton, men ändå ta nytta av det genom att ge pris utifrån en större mängd, eftersom man då rör iland hela ordern. En dator kan ju inte tänka så att man kan hjälpa varandra, för det är ett fixt pris ju - datorns prissättning. Faktum är att det gäller att tjäna så mycket pengar som man kan, företaget ska ju tjäna pengar. Men man skall få ut så mycket man kan, även en stor kund, man ska ju tjäna pengar där också, men det är ju en annan nivå ju. Men en maskin kan ju inte känna av det, utan då har han - kunden har datorns order och prislista - ett ton, två ton, fem ton, tio ton kanske och köper han fem ton kanske det blir det, men jag kanske kan få ut ett pris, som om för en mindre mängd eftersom jag vet att hans produkter inte är priskänsliga, det vet ju inte en datamaskin.

Jag: Det betyder att kunderna inte vet vad det kostar?

Niklas: Inte idag, men hade det varit i en dator hade kunderna gått in och sett vad de kostar. Det är klart jag gör en prisbild efter hur mycket han förbrukar, om han är priskänslig, om varorna som han tillverkar är priskänsliga. Är de inte det, så kan jag ta lite mer betalt ju ...

Niklas beskriver försäljarens tillvaro på fältet som en självständig, men ganska ensam och mobil tillvaro, oavsett dagens digitala teknologi. Säljaryrket, som Niklas och hans kolleger utför bygger på personliga kontakter med kunderna. Säljaryrket kan även definieras som den ”investering i kunskap, personkemi och kundkontakter” som den enskilda säljaren förvaltar, vilket skall trygga hans fortsatta existens på företaget i fråga. I Niklas fall handlar det om en strategi, som är kontinuerlig över tid - även i förhållande till IT och datorernas ”virtuella mappar” får han inte blottlägga sig alltför mycket:

Jag: ... Datorn finns där, men på något sätt, den tar inte över?

Niklas: Nä det tror jag inte, sådana här säljareyrken, det är ju mycket personlig kontakt och man får ju inte vara dum och så att man blottar sig och lägger all info i den här databasen. Det du har det har du och det kan de aldrig plocka ifrån dig. Man får ju inte tömma sig i sådana forum, men det kvittar ju, även i hängmappar och sådant, man får ju aldrig lägga allt det man kan, kunder och sådant. Det du har i huvudet det har du.

Jag: Så var det innan också?

Niklas: Ja, det är kanske lätt att man tömmer sig, in med allt i maskinen, men.

Jag: Man kan säga att det finns en form av tyst kunskap?

Niklas: Ja.

Jag: Vet alla säljare om att andra säljare har det?

Niklas: Det tror jag nog, alla, det är ju svårare att kasta ut någon om. Alltså, folk kan alltid ersättas, sitter inte du där, så sitter där någon annan, men den kunskap du har, det är inte lika lätt. Har man blottat sig och sedan tömt allting. Det är ju likadant inom alla yrken, det kvittar ju.

Jag: Det har inte ändrats?

Niklas: Framförallt handlar det om den personliga kontakten med kunderna. Det är inte vem som helst som kan försöka, det handlar om personlig kemi och sådant ...

När Niklas inte är ute på fältet och saluför sina produkter, pendlar han sammanlagt 14 mil till arbetet varje dag. De huvudsakliga skälen, som han ger till att han pendlar, är tillgången till bredband och fast uppkoppling gentemot företagets server i Europa, samt tillgång till sitt kontor med rapporter och försäljningshistorik, som han har lagrade både ”digitalt och på papper”. Det sociala umgänget är också viktigt för Niklas, att kunna umgås med människor på sin arbetsplats och därför vill han inte ha ett kontor i det egna hemmet. I nuläget - år 2000 - försöker han att få ett eget kontor utrustat med bredband närmare den egna hemorten för att slippa pendla och kunna arbeta därifrån:

... Jag kan i dag få ha kontor hemma, men jag vill inte ha hemmakontor, dels för barnens skull för att de ska veta, jobbar jag eller är jag hemma och dels tar det ett rum där vi skulle kunna ha plats med annat. Jag skulle inte vilja ha den disciplinen att sitta och jobba hemma. Däremot har det varit diskussion om att hyra ett kontor på orten där man bor, det finns inga hinder alls.

Jag: Om de sa, att nu får man jobba på hemorten skulle du få göra det?

Niklas: Ja och då alltså slippa pendla. För idag med dator är du alltså nåbar för dina kolleger, via e-mail och jag kan koppla upp mig mot alltså servern ... alltså det sociala, den sociala biten är den man förlorar. Det är därför jag skulle vilja ha kontor, för då är det folk runtomkring ju. Kanske inte i samma bransch, men det betyder ju ingenting, utan det viktigaste med det sociala är ju att komma ifrån sin lilla holk och att prata.

Jag: Om det öppnar sig en möjlighet att få kontor på orten?

Niklas: Då tar jag det och det är inget hinder i jobbet.

Hittills, sex personers upplevelser av digital informationsteknologi i olika sammanhang i arbetslivet, nu några gemensamma aspekter

Gemensamt för mina intervjupersoner är att de konkret illustrerar svårigheten, eller snarare ”omöjligheten” av att vara selektiva när en ny form av teknologi introduceras på en arbetsplats. Dataprogrammerarna Olof och Sofie faller delvis utanför en sådant påstående, eftersom IT och att hålla sig uppdaterad med den senaste teknologin - den senaste programvaran i relation till deras respektive datasystem - utgör grunden för både deras försörjning och verksamhet.

Min intervjuperson Eva ger tydligt uttryck för en medvetenhet om vikten av att ständigt hålla sig uppdaterad med den senaste inom IT. Enligt hennes synsätt blir det nästan som en del av en slags ”inneboende naturlag” inom hennes företag i mediabranschen enligt formeln, ”anamma den nya formen av teknologi, digital teknologi eller gå under”. Ett liknande synsätt, om än inte lika tydligt och uttalat står Sofie

för, när hon påpekar att det är förenat med vissa problem, att vara borta ifrån arbetet en längre tidsperiod och samtidigt hålla sig uppdaterad i takt med utvecklingen på arbetsplatsen inom den digitala informationsteknologin.

Flera av mina intervjupersoner - Sofie, Maria och Eva - upplever att den sociala dimensionen av mänsklig gemenskap på arbetsplatsen inte understöds av IT utan tvärtom, att den ingår i ett sammanhang där mötena människa gentemot människa snarare minskar i omfattning. Maria upplever datoranvändandet som ett konkret hinder i sitt arbete. Det försvårar möjligheten att spontant träffa och utbyta idéer med sina kolleger, eftersom de i hög grad är uppbundna vid sina datorskärmar under arbetstid. Enligt Marias berättande gör också det myckna datoranvändandet på socialbyrån att kontakten med klienterna minskar i omfattning.

Eva beskriver en allmän medvetenhet om att den sociala samvaron delvis håller på att gå förlorad på mediaföretaget där hon arbetar. Hon berättar om en motrörelse, där man gemensamt intar kaffe och luncher tillsammans, för att uppväga en isolerad tillvaro i relationen ”människa/dator”.

Hon berättar även hur enkelt det är - med hjälp av IT - att välja bort det fysiska mötet människa gentemot människa på hennes arbetsplats. Sofie befinner sig ”också där” när hon återger sin egen situation på arbetsplatsen - hur enkelt det är, och att det händer ganska ofta att hon och hennes kolleger väljer bort den direkta kontakten ”ansikte emot ansikte”, eftersom det är enklare och mycket snabbare att kommunicera via det interna nätet även om kollegan befinner sig i ett angränsande rum.

Med andra ord, redogör Maria, Eva och Sofie i deras berättande för hur digital informationsteknologi ingår i ett

sammanhang, som gör att det spontana och vardagliga mötet är svårare att upprätthålla på deras respektive arbetsplatser.

Jag upplever att det finns en slags underton i deras berättande, som de tillskriver det mänskliga kollektivet på arbetsplatsen. Att det utgör en viktig beståndsdel i deras arbetsliv, där man ibland arbetar socialt tillsammans i team, i olika utredningsgrupper, eller som i Evas fall i redigeringsstudios för olika teveprogram. Maria, Sofie och Eva besitter därmed ”också” en kollektiv identitet där man tillsammans skall lösa olika problem utifrån sina arbetsuppgifter - en kollektiv form av identitet, som det är möjligt att ställa i kontrast både på det tankemässiga och det konkreta fysiska planet gentemot en mer isolerad tillvaro i deras arbetsliv.

Samma slags ”undertone av kollektiv social identitet” finner jag inte i intervjuerna med Tor och Niklas. Snarare definierar de tydligt både sina arbetsuppgifter och sina arbetsidentiteter som individuella utifrån ett ganska långvarigt tidsperspektiv av kontinuitet på sina respektive arbetsplatser. Lite förenklat är det möjligt att påstå, att utifrån Tors berättande, så höjer IT hans förmåga att sammanställa sitt material på fältet och vara effektiv i sitt arbete för museets räkning. På samma grundvalar definierar Niklas sig, som en mer effektiv försäljare ute på fältet med hjälp av digital informationsteknologi, samt teknologins möjligheter till både snabb bearbetning och överföring av information.

Hur det egentligen förhåller sig med deras effektivitet och arbetsprestationer om jag skulle mäta dem kvantitativt vet jag dock inte, eftersom min fokusering utgör mina intervjupersoners upplevelser av informationsteknologi - socialt och psykologiskt, men jag håller ändå deras utsagor i intervjuerna för relevanta. Tor kan nu ensam färdigställa fler arbetsupp-

gifter med hjälp av datorn ute på fältet än vad han kunde göra tidigare utan dator och Niklas ökar försäljningen av råvara av plast till sina kunder för varje år enligt hans egen utsago.

Jag finner också i mina intervjupersoners berättande att en mängd olika funktioner, som tidigare sköttes av olika människor, som sekreterare, vaktmästare och kontorspersonal etc. inte längre görs så. Nu handlar det om att den enskilda arbetstagaren också blir sin ”egen administratör”. I Marias fall handlar det om att hon blir sin egen sekreterare, men ”också” om att hon numera arbetar gentemot ett dataprogram när hon handlägger sina ärenden och inte som tidigare gentemot kontorsavdelningens personal. Liknande konklusioner kan jag göra utifrån samtliga av de berättelser och de anteckningar, som jag har ifrån samtalen med mina intervju-personer.

Eva illustrerar i sin egen analys föregående resonemang både på det abstrakta och konkreta planet enligt följande:

... det är ju ingen tvekan om att det är en effektivisering med digitaliseringen. Jag kan ta reda på oerhört mycket information på kort tid, eftersom jag kan det. Det är en viss process att lära sig det och att det tar tid att lära sig, det kan jag inte förneka. Skillnaden är att förr var man tvungen att söka på så många olika ställen och ha kontakt med så många olika människor. Det gick åt mycket mer folk till kommunikation ... det är ju rent konkret om du ville veta var ett band låg så var jag tvungen att ringa till den och den. Och ville jag veta om det fanns i arkivet då fick jag gå ner till arkivet eller ringa den och den. Till och med kortregister och man kanske fick fråga någon där nere om ett tips. När man redigerade satt man fler och fördelen var att man hade en arbetsprocess. Man arbetade ihop, det är mycket ensammare nu för tiden ... förr satt man ett helt gäng och gjorde samma sak, men då diskuterade man under tiden, så då vann man rent kreativt ...

**Fenomenet ”IT” under hypen
och den sjunde intervjupersonen
intervjuerna med Marcus 1999 och år 2000**

Marcus är 39 år och kommer ursprungligen ifrån Italien. Han flyttade hit för cirka 15 år sedan och är sammanboende med en svensk kvinna. Familjen bor i en fyrrarumslägenhet och består även av två barn i 11 - respektive 14 - årsåldern.

I Italien utbildade sig Marcus på ett universitet inom ämnet ekonomi och i den fortsatta yrkeskarriären på hemmaplan arbetade han på offentlig nivå med rådgivning i olika ärenden angående ekonomisk/social problematik. I Sverige ändrade han inriktning på sin yrkesbana och genomförde under 1990-talet flera omfattande utbildningar på akademisk nivå i dataprogrammering, webbdesign och informatik.

I intervjuerna med Marcus - 1999 och år 2000 - fick jag möjligheten att ytterligare ventilera ”fenomenet IT”. Det faktum att Marcus inte är svensk ifrån begynnelsen är betydelsefullt utifrån mitt socialantropologiska synsätt. Med honom som intervjuperson gavs möjligheten att se olika former av sociala och psykologiska företeelser, som för oss svenskar sedan födseln, ofta är så självklart inkorporerade i vardagen att vi inte längre fäster någon större uppmärksamhet vid dem.

Jag hade förmånen att följa Marcus i ”återberättandets form” ifrån den tidpunkt då han avslutade sin utbildning hösten 1999 och under sin första längre anställning vid ett stort företag i IT-branschen, år 2000.

Marcus, den sjunde intervjupersonen i avhandlingen, är både en ”aktör i” och en medveten iakttagare av den informationsteknologiska budskapet av mytologiskt karaktär, som det förmedlas av olika IT-företag omkring millennieskiftet år

2000. Han är också en aktör och en mycket medveten iakttagare av de reella förhållanden, som alltid går att finna när en myt demaskeras på sin substans av ”imaginär karaktär”.

På det konkreta planet ämnar jag förmedla en känsla av närvaro i den process som han var involverad i under slutet på 90-talet, vilket bland annat innebar ett flertal anställningsintervjuer vid olika IT-företag i Sverige. I ”känslan av närvaro” redogör jag för hur han upplevde att börja arbeta på ett av de många hårdtsatsande företag i IT-branschen av årgång 2000.

Vi börjar med att utifrån Marcus egen berättelse följa med honom på en anställningsintervju hösten -99 som i texten har rubriken:

En anställningsintervju, social kompetens, teknisk kompetens, löneanspråk och praktiska detaljer

... jag gjorde en anställningsintervju den här veckan. En intervju, hela processen är indelad i tre faser. Den första är, man pratar med en person som utvärderar social kompetens. Om det är okey, är godkänt, så kommer det andra passet och då personen intervjuas av en utvecklingsansvarig för att utveckla, utvärdera den tekniska kompetensen. Om den är okey, passar bra, kommer den tredje fasen att komma överens om praktiska detaljer som lön och startuppdrag och arbetsplatsen och ja, men framförallt för att förhandla om lön.

Jag: Är detta ett mönster som du känner igen från flera intervjuer?

Marcus: Ja de flesta, ja många företag gör så här ...

Jag: Du pratade innan om en intervju du precis hade gjort, som jag tyckte var intressant och du också kanske. Kan du utan att nämna vad det är för företag bara säga lite vad de sysslar med.

Marcus: Ja de vill bli ett av de största företagen i Europa om två år. De sysslar med IT-lösningar framförallt webbutveckling och webbrelaterade uppgifter som olika kunder behöver. Det är deras projekt. De utvecklar olika produkter som olika företag behöver för att utveckla webbaffärer.

Jag: Okey nu förstår jag. Om vi tittar på den här anställningsintervjun, hur tog den formen så att säga, vad hände?

Marcus: Jag skall berätta, från början när jag kom dit, var det en person som jag skulle prata med där. Vi hälsade och han synade mig från huvud till fötter, verkade se efter hur jag var klädd. Sedan var han mycket snäll erbjöd mig att ta kaffe, sitta ner, sedan började han att intervjua mig. Han frågade om min bakgrund hur jag trivs, vad jag gjorde innan, varifrån jag kom, varför jag kom till Sverige. Varför jag valde Sverige, vad jag gjorde i mitt hemland. Tyckte det var lite konstigt att jag innan hade en utbildning som hade med sociala och ekonomiska saker att göra. Han tyckte det var ett mycket annorlunda intresse, ett mycket annorlunda område än det som jag sedan studerade i Sverige, om jag var en person som ändrade mig mycket, så pass stora förändringar. Sedan pratade vi om min utbildning, hur jag kände mig på min utbildning. Sedan pratade vi hur jag utvärderade mig själv och hur, vilka egenskaper, vilken som var min bästa och sämsta och vad jag har gjort för att förbättra dessa, att lösa problem, om jag hade vänner, om jag umgås mycket med dem, om jag umgås mycket med mina landsmän i Sverige, ja sådana saker frågade han om ... och sen efter ett tag, intervjun tog en timme och 15 minuter, efter ett tag, han förklarade vissa saker om företaget, exempelvis om företagets kultur. Det har mycket medvetna medarbetare, som sitter mycket framför datorn och arbetar många timmar. Man har ofta inte så lätt att kunna kommunicera med sina arbetskamrater. Det är mycket viktigt att skapa en bra gemenskap och en bra miljö.

Jag: Inte naturligt, ett isolerat arbete i sig själv?

Marcus: Ja när man skriver något på skärmen måste man koncentrera sig på skärmen. Fastän det kan finnas en arbetskamrat 20 cm till höger. Det är en del gånger man brukar fråga arbetskamraten, när man har fastnat i sitt arbete, hur man skall göra. Men i allmänhet koncentrerar man sig på skärmen. Det är inte så konstigt, när han var där så visade han mig arbetsrummet, dessa platser där medarbetarna arbetar. I ett rum var där tio medarbetare och där var fyra som hade freestyle när de arbetade. Så det tyder på att det inte är så ovanligt att de inte kommunicerar när de arbetar. Så de pratar mycket på rasterna och han sa att det var viktigt att företaget genomförde vissa aktiviteter för att skapa möjligheter att umgås för medarbetarna, pratar med varandra, och att de känner sig bra, nästan som

en stor familj när de kan stödja sig på varandra. Och när de har problem kan prata med någon och kan hjälpa varandra. Så började han prata om min situation och att han skulle vara mycket ärlig gentemot mig och allmänt sett så passade jag i deras profil, rent spontant, men att jag hade ett litet minus. Men ärligt talat inom mig själv, tänkte jag att det skulle bli språket som han skulle klaga på. Men minus blev min familj, så jag blev lite, inte lite men mycket överraskad. Jaha hur, varför säger du det, och han förklarade, att företag inom IT branscher i deras storlek brukar, man lever i ett högt tempo. Man måste producera mycket på, med korta intervaller. Kunderna behöver mycket med bra kvalitet och det skall göras snabbt. Om det inte kan göras snabbt kommer ett annat företag att göra det snabbt eller snabbare. Helt enkelt, man kan tappa kunder om man inte är snabb. Helt enkelt, snabbhet tillsammans med bra kvalitet är ett krav från det företaget. Och när det gäller snabbhet kan det innebära till exempel att man inte kan gå hem innan det är färdigt, för att kunden vill ha det klockan nio imorgon. Så vad skulle jag göra om jag har sambo, om jag har barn. Det kunde finnas någon situation där en kund ringer från Stockholm och säger Marcus du måste åka imorgon klockan åtta och övernatta och ta hela helgen där. Du hade kanske tänkt, att den helgen gå med dina barn på bio, så det kan finnas lite problem. Han berättade att deras erfarenheter, att när det, dessa problem inte löses på ett tidigt stadium. Då kan den anställde få äktenskapsproblem och det kan till och med sluta med att äktenskapet spricker. Och det påverkar den anställdes prestanda och dess kvalité ... de föredrar att anställa singel eller om de är gifta de föredrar de som inte har barn. Det tredje alternativet de som har barn och är gifta och det är där jag ligger på den tredje nivån. I mitt fall en viktig planeringsfråga och den andra faktorn är att mina barn ej är så små. De är stora och ganska självständiga och behöver ej att båda föräldrarna står vid deras sida hela tiden. Och om jag var beredd att ta deras rörlighetskrav, så skulle det inte bli så stort problem för mig. Så det var i stort sätt min erfarenhet från anställningsintervjun. De skall tänka och analysera dessa saker en vecka. Inom en vecka skall de höra av sig om jag kan gå vidare till andra passet eller om jag inte passar i deras profil.

Jag: Så allt handlar om att passa profilen?

Marcus: Ja, det är ett ord som uttrycker varje minut, organisationens profil, de anställdas profil.

Jag: Om du kort skulle beskriva organisationens profil?

Marcus: Jag skulle säga att de skulle bli en informell teleorganisation. De vill ta bort så mycket som möjligt hierarkifrågor och de vill bli mycket innovativa ... de har till och med skapat ett nytt bolag för några veckor sedan, där deras uppgift bara är att fånga upp anställdas idéer för att utvecklas ...

I Marcus beskrivning av sin anställningsintervju - den första i ordningen - redogör han tydligt för det som han anser vara ett vanligt förlopp vid olika företag i IT-branschen, där den första anställningsintervjun bedömer den sociala kompetensen, den andra intervjun den tekniska kompetensen och slutligen den tredje intervjun eller snarare ”det tredje momentet”, som handlar om praktiska detaljer, löneanspråk och det första startuppdraget.

Efter drygt en vecka informeras Marcus om att han hade klarat sig igenom den första anställningsintervjun. Med andra ord, han är nu godkänd i ämnet ”social kompetens”, vilket innebär att han av företaget anses passa in i dess profil.

Teknisk kompetens

Det är nu dags för den andra anställningsintervjun, som berör den tekniska kompetensen. När vi tar del av Marcus redogörelse för den intervjun, har han redan satt sig i ett rum på företaget med den person som är tekniskt ansvarig:

... han tog en mapp med mina papper och rapporten från anställningskontoret. Han kollade att mitt namn fanns där och han sa att rapporten från den första intervjun var mycket bra och eftersom det var godkänt skulle han gå vidare med, så han frågade mig om vilka programmeringsspråk som jag arbetade med. Vilka program som jag hade använt, vilken plattform - *Windows* - jag hade arbetat i. Det var en annan person som intervjuade mig den här gången, programtekniskt ansvarig och han frågade en massa grejer. Han frågade mig vilket dataspråk som jag gillade mest sedan gick vi in till en hemsida som jag hade skapat och

hade satt som teknisk referens ... sen han förklarade hur organisationen var uppbyggd, hur företaget ses internationellt. Hur de förstärker sig, i vilka länder. Vad de kräver av sina medarbetare för att arbeta i ett internationellt företag. Han tog också upp mitt samboförhållande. Hur skulle jag kunna hantera om jag imorgon måste åka till London om två dagar. Han sade att jag kanske inte skulle kunna hantera sådana saker, eftersom han själv har två döttrar och visste att det inte var lätt att åka iväg tio veckor.

Jag: Tio veckor ?

Marcus: Ja, han berättade att nästa vecka, en tjej som arbetade skulle åka tio veckor till London. För att förstärka det kontoret som finns där. De måste utveckla något till en kund och de behöver lite mer folk där för att hinna ... så det är lättare med en person som inte har några barn, inte med en person som har barn och har sambo. Jag sa att det var riktigt att det var så, det är bara en planeringsfråga. Man måste vara tillgänglig, min sambo också det bara löser sig på något sätt. Jag tyckte det inte var så bra om jag bara skulle säga direkt nej. Du kan inte räkna med mig att åka tio veckor till ett annat ställe ... han sa också att de precis hade öppnat, för två veckor sedan, ett kontor, ett kontor i Italien. Och de tänkte att jag kanske kunde åka dit någon gång, eftersom de i Italien inte gillar att prata så mycket på engelska. Inte så lätt att hitta människor som pratar italienska. Det kommer att köpa, öppna fler kontor i Europa, eftersom de har som mål att inom två år bli ett av de största företagen i sitt område i Europa ... jag frågade, hur det var med att ens utveckling garanteras i företaget, vilken policy hade dem. Eftersom det är vissa program som byts så snabbt att man kan uppdatera sin kunskap. Till exempel i mitt fall, det program som jag läste under min första termin, det finns inte längre, dessa grejor som jag läste för 13 månader sedan, det har jag noterat i mina papper, det måste jag uppdatera för att utvecklas. Alla dessa företag har en policy, en plan för att uppdatera kunskap. Och han förklarade att varje medarbetare måste ta 100 timmar kurser per år inom dessa områden per år.

Jag: Fixar de det då?

Marcus: Ja för att uppnå det målet anlitar de ett utbildningsföretag, som säljer tjänster till andra dataföretag. Så man har hundra timmar och under dessa timmar betalar företaget lön som vanligt. Och man måste också köpa 25 000 kronor, i böcker - per år. Jag tycker att det garanterade alla

medlemmar att aktualisera sig ... sedan sa han att den andra aspekten var min ålder ... och det kan kännas lite svårt att ge en order, eller bestämma över en person som är äldre. I deras fall har de pratat om det internt och de tycker att det kan bli bra. De har inte den erfarenhet som en äldre person har. Så han frågade hur jag känner mig i en grupp där alla är yngre, så jag svarade att jag är mycket bekant med den situationen. Alla kurser jag har gått, alla uppgifter som jag har genomfört med yngre, jag var äldre alltid, under den praktik som jag har genomfört alla var yngre än mig. Och jag har mycket lätt för att, det spelar ingen roll för mig hur gammal en person är.

Utifrån Marcus redogörelse av sin första och den därpå följande andra anställningsintervjun är det möjligt att se, hur en bild av IT-företaget växer fram, som handlar om att arbetsuppgifterna i sig självt är väldigt normsättande för vad som gäller arbetstagarens hela livssituation, i en tillvaro där den traditionella åtskillnaden mellan arbete och fritid delvis osynliggörs. Ett annat och förmodligen relevant sätt att åskådliggöra anställningsvillkoren på, är att IT-företaget i sina anställningsintervjuer snarare erbjuder Marcus att bli delaktig i en livsstil, ett sätt att leva, än en mer regelbunden form av lönearbete.

I livsstilen, eller i den ”bild av livsstilen” som utmålas, ingår det mobilitet, att ständigt vara nåbar och tillgänglig för att kunna genomföra arbetsuppgifter i olika former av projekt. I detta ”persondanande paket” ingår också företagsledda aktiviteter, resor, fester, pubkvällar och motion, samt ett bidrag på 25 000 kronor per person och år att köpa litteratur för - inte enbart facklitteratur.

Löneanspråk och praktiska detaljer

Marcus tekniska kompetens godkänds av företaget och han får arbetet, som han har sökt. För att nu ytterligare känna sig delaktig i ”livsstilen”, erbjuds Marcus av personalchefen på

det lokala avdelningskontoret - i samtalet angående ”löneanspråk och praktiska detaljer” - att efter sex månaders anställning köpa aktier i IT-företaget, vilket år 1999 och år 2000 av många ansågs vara en mycket lönsam investering:

... han sa att det finns vissa förmåner på företaget, när det gäller att köpa datorer, efter sex månader kan jag köpa aktier i företaget. På ett annat billigare sätt och det kan bli bra, så han berättade för mig om en person som kom in för ett år sedan - *i slutet av 98* - och efter sex månader han köpte för 50 tusen kronor i aktier, som just nu är dessa aktier är värda två miljoner kronor. Bara idag, så det kan bli en bra satsning, han tyckte det var det bästa sättet att locka medarbetare att satsa så hårt som möjligt. Det är det bästa för företaget att de känner att de arbetar för sig själva. Och det är en modell som inte är så konstig. Den känner jag till innan, det är en japansk modell. Det spelar ingen roll vad fackföreningen säger om det blir strejk, det blir en strejk mot mig själv. Ni får en liten, liten del av aktierna, det spelar ingen roll om vd'n sitter på 20%.

Jag: Om vi nu går vidare, företaget har en vision om detta, det ingår i en vision?

Marcus: Ja, han sa att det är det bästa sättet att få medarbetarna att göra sitt bästa.

Jag: Köpa aktier?

Marcus: Ja, billiga aktier.

Att se fram emot ett arbete på ett IT-företag och att uppleva den ”sociala kompetensen” som en större källa till bekymmer än den tekniska

Ovanstående rubrik ringar kortfattat in den oro blandad med förväntan, som jag uppfattar hos Marcus när han skall tillträda sitt nya arbete.

... Någonting som jag är mycket bekymrad för är det som kallas för social kompetens, för de påpekade det. Man kan inte säga tjatade, de säger att de vill skapa en familjestämning, alla känner till alla, känner att de kan räkna med varandra ... det är mycket viktigt att skapa det, en familjestämning, och de har fester som ordnas bara till familjerna. Jag vet att på andra

kontor är det flera fester som anordnas på detta viset. På andra kontor har de tre dagar fest - *i månaden* - på onsdagar film, på måndagar frukost, så jag kan tänka mig att det finns också sådana saker på detta kontoret. Det måste finnas en fest en gång varannan vecka eller någonting. Han sa att de skulle betala mig ett kort på ett motionsinstitut, som de har ett speciellt avtal med. Man kan inte säga att det är ett krav, men det är nästan som ett krav, eftersom det varit att man måste sitta länge framför datorn och att det kan bli svårt för ryggen. Så det är inte ett måste, men de skulle gärna se att man går dit för att göra övningar för ryggen vilket jag tycker är vettigt, men det som jag inte gillar är att se på det som ett krav. En annan sak som jag inte gillar är att jag ser att de vill skapa fram en ny stämning, men jag tycker att, om de lyckas, så blir det på en mycket artificiellt sätt. För att det kan bli så, att de anställda känner sig tvungna att vara med på dessa fester för att behålla jobbet. Egentligen tror jag att det är mycket artificiellt att, och jag känner att det kan bli lite jobbigt, att vara med på dessa fester och medverka, gå till stranden eller.

Jag: Men man gör det på arbetstid?

Marcus: Jo ibland, kanske jag vet inte, festen var efter sex på fredagar, men filmen var klockan tre på alla onsdagar. Så han - *personalchefen* - sa till exempel på sommaren går vi till stranden, som en stor familj och simmar och sen alla familjer går tillbaka till kontoret, så jag känner att - *skratt* - nä jag kan inte tänka mig göra sådana saker. Men på fredagar - *pubkvällar* - så måste jag bevisa min sociala kompetens - *skratt* - så jag känner mig redan tvingad.

Jag: Hur tänker du på jobb och självidentitet?

Marcus: För mig så, jag tror att det är en stor skillnad för mig, jag tror att det är viktigt så länge jag kan försörja mig, men om det påverkar mitt vanliga liv, så börjar jag känna att det är lite jobbigt. Men jag vet att man under de första sex månaderna måste vara mycket aktiv annars, efter sex månader när man utvärderar den personen, sedan blir det annorlunda

Jag: De första sex månaderna måste du liksom visa mycket?

Marcus: Ja, social kompetens, att man vill vara med ...

Precis som jag har nämnt tidigare var år 1999, en tid när såväl det massmediala skimret kring IT som förhoppningarna bland både experter och gemene man avseende detta

medium var stort. Jag ställde ändå frågor huruvida Marcus trodde att "IT-bubblan" skulle spricka och Marcus förde en argumentation över hur Internet alltför okritiskt anammad redan var en självklar del av framförallt den yngre generationens vardag. Han såg även en fara i att vi blir alltför beroende av en enda form av teknologi dvs. datorer och digital informationsteknologi. Jag anser dock att även Marcus och jag var väldigt inkorporerade i fenomenet "IT" via utbildning, arbete och forskning - "också" i dess framställan i media och i det offentliga samtalet som en "näst intill obrytbar teknologisk utvecklingslinje."

När jag frågade Marcus om vi kunde fortsätta med intervjuerna ännu ett tag efter det att han hade påbörjat sitt nya arbete fick jag följande svar:

... det kan bli intressant - *att fortsätta med intervjuerna* - också när det förslaget kommer. Alla förmåner som jag får, skall komma då. Jag har en bild av vilka förmåner andra företag har ... till exempel de betalar fem tusen kronor eller en resa för två personer en vecka till dessa medarbetare som lyckas att rekrytera en kompis till företaget ... för en månad sen - *på ett IT företag* - delade man ut en halv tusenlapp till varje medarbetare - *ett konkurrerande företag* - och lovade den andra halvan om man kunde få någon att skicka en CV bara din CV så, får du tusen kronor. Dessa grejor är inte så konstiga i branschen, men jag tror att det kommer att hända något mycket konstigt snart.

Svaret åskådliggör i mina ögon, förutom en stor brist på personal som är kunniga i hanterandet av IT, både Marcus "förhoppningar och ovisshet" vad som kommer att hända i det företag, som han skall påbörja sin anställning i - vintern år 2000, efter millennieskiftet.

Social kompetens och en strategi för att arbeta med projektbaserad verksamhet redovisas, sedan synliggörs IT-företagets ”dolda hierarkier”

På senhösten år 2000 genomför jag min tredje och avslutande intervju med Marcus. Han har då varit anställd på IT-företaget i mer än ett halvår. Jag har därmed möjlighet att få svar på de frågeställningar, som jag bar med mig ifrån intervjuerna - våra samtal - innan han påbörjade sin anställning. Låt oss nu börja med att ta reda på hur det gick med den ”sociala kompetensen”.

Om social kompetens och företagsledda aktiviteter

... om man säger att social kompetens är ett samspelet mellan människor, i här fallet på en arbetsplats så fungerar det på ett plan bra, alla hjälper varandra, det finns ett bra samspel. Alla betar sig snällt, men om man definierar samspelet hur man betar sig mot varandra, så fungerar det inte så bra, för att det är inte alla som pratar med varandra. Det finns flera stycken som är mycket tysta, hälsar inte ens när man kommer till arbetet. Tittar aldrig i ögonen tittar alltid på andra ställen, gillar mycket att sitta framför skärmen. Det är två aspekter av social kompetens, individen gentemot en grupp och gruppen gentemot individen. I det första fallet individen, alltså jag, detta har varit acceptabelt tycker jag. Jag har försökt visa min förmåga att kommunicera gentemot andra. Ta initiativ för att prata, alltid måste jag ta initiativ för att prata.

Jag: Varför det?

Marcus: Jag vet inte, det bara är så. Om jag inte tar initiativet så är det ingen som pratar. Jag börjar prata om väder och sådana saker och då skapas ett samtal. Jag kan mycket väl dricka en kopp kaffe utan att prata med någon.

Jag: Gäller det de andra också?

Marcus: Nej de pratar mycket mer med varandra. På det här kontoret finns bara tre stycken icke svenskar. Och det märks att det inte finns en bra koppling mellan oss och dem. När man går till lunch hämtar de andra svenskar och det märks att vi måste ta initiativen och säga, vill du äta lunch med mig. Vid kaffet är det samma sak. Det är inte så mellan dem

och detta initiativ behövs inte mellan de andra invandrarna. De kommer till mig, de skickar E-mall ... så på den här synpunkten tyckte jag är det finns vissa brister där. När det gäller kommunikation om tekniska grejer, så finns det ett utrymme, där man måste diskutera vissa saker. Jag har alltid fått svar och det har alltid varit trevligt då, blivit väl bemöter och så. Det som jag har märkt är att andra har frågor och behöver lite hjälp. De frågar inte mig, de frågar andra. Från början när de frågade andra och den personen inte heller visste så, så svarade jag, du kanske vill veta någonting om det där jag vet någonting om detta och kan skaffa information där. De svarade jaha, tack, och gick bara vidare, efter en tre, fyra gånger så tröttnade jag och nu svarar jag inte. Även om jag vet vägen, källan till svaret. Så jag bestämde mig för att bara svara dem när de frågade mig eftersom det aldrig hände så slutade jag. En annan aspekt är att genomsnittsåldern är 22 år.

Jag: Hur många anställda är ni?

Marcus: Det är 45 anställda.

Kommunikation handlar även om vilka gemensamma nämna-re sändare och mottagare av kommunikation har, vilket är den kunskap samt de erfarenheter - sociala och mentala - som de kan dela med varandra verbalt. Marcus redogörelse exemplifierar en sådan ”kommunikativ situation” på arbetsplatsen och min intervjuperson är medveten om att det förhåller sig så, vilket innebär stora skillnader i ålder, intressen och kulturell bakgrund mellan honom och de flesta övriga anställda.

Från de tankegångar angående företagsledda aktiviteter, som Marcus ”bar med sig in i anställningen” blev det pub-kvällar varje fredag och fester någon gång i månaden. Förutom dessa aktiviteter äter man, om man så önskar, gemensam frukost flertalet av veckans dagar. När jag sedan ställer frågor, som berör gemenskap och ”vi-känsla” på företaget, får jag följande svar inom rubriceringen

Vi-känsla, kompetens och pengar som en drivkraft

... när man pratar om att vi måste förbättra eller höja vår kompetens. Vi måste bli bäst, lönsamma, när man pratar men någon på andra företag, så måste de veta att vi är de bästa i branschen. Så om, man betonar väldigt mycket att man måste bli bäst.

Jag: Men ni som arbetar, när du jobbar tänker du på, vi på företaget?

Marcus: Nej inte i mitt fall, för jag är väldigt medveten om att jag bara är en anställd och att företaget kan fungera utan mig och att företaget aldrig kommer att fråga mig om vissa strategiska beslut. Så jag är en bricka i det spelet, så jag kan skilja ganska bra på det och de, företaget, de anställda och så.

Jag: Finns det andra som är mer i vi-känslan?

Marcus: Ja framför allt unga killar, som pratar, satsar väldigt mycket på att företaget skall bli bäst och de har till exempel aktier på företaget, de känner att om de anstränger sig kan vi göra så att företaget tjänar mer pengar. De kan få mera lönsamhet på deras aktier.

Jag: Då är pengarna en viktig drivkraft?

Marcus: Jag tror att det är pengar eller möjligheter att konvertera erfarenhet, kunskap till pengar. Alltså om de anstränger sig för att tjäna mera pengar, eller för att de kan höja kompetensen, sedan kan de omförhandla lönen. Gå till ett annat företag och säga att jag har den kompetensen och därför måste jag tjäna mer pengar. Pengar är en mycket viktig faktor.

Att investera i föränderlig kunskap och en arbetssituation som är flexibel - i teorin

Jag lägger sedan fram en rak frågeställning ...pengar, kompetens, kunskap, alltså vad är det för kunskap som man behöver?

Marcus: Eftersom den här datorkunskapen ändras varje gång till nya saker, nya tekniker, nya metoder. Man måste uppdatera kunskapen.

Jag: Du berättade om det innan du fick jobbet, att den kunskapen du fick innan kanske skulle vara föråldrad och att du kanske skulle börja med att läsa in ny kunskap, blev det så också?

Marcus: Ja, jag har exempelvis sysslat med grejer, som jag aldrig läst på universitet. Som jag fortfarande håller på att lära mig. Det som universitetet gav till mig var en grundläggande kunskap, samt grundläggande

verktyg som skulle få mig att lära nya saker lite snabbare. Eftersom jag har den grundläggande kunskap, som krävts för att lära mig nya saker.

Jag: Så var det en sak till, det här med att man skall vara flexibel i arbetssituationen, fick man ett jobb, så fick man jobba till det blev klart. Arbetstiden var då mindre väsentlig, nu efter ett halvår ?

Marcus: Ja, jag känner att man måste vara mycket flexibel - *i arbetad tid*. Alla måste uppfylla fyrtio timmar per vecka, det är minimum ... teoretisk är det mycket flexibelt, men i verkligheten är det lite begränsat, eftersom jag gillar att arbeta på kvällen, så skulle jag aldrig arbeta ett på natten till nio på morgonen, för att det behövs ett samspel mellan andra personer i en projektgrupp. Jag måste samtala med projektledare andra programmerare med grafiska designers och så vidare och det kan jag inte göra klockan fyra på natten. Denna flexibilitet är ganska teoretiskt, verkligheten säger mig att jag måste arbeta mellan klockan åtta och fem.

Jag: Det gör de andra också?

Marcus: Ja

Projektarbetets strategi

Marcus arbetsuppgifter har ofta formen av projekt med en tydligt avgränsad tid - deadline - inom vilket de skall vara genomförda. I början, som nyanställd på en arbetsplats är man inte alltid van vid de förhållningssätt som gäller, exempelvis i relation till projektarbeten:

... du får en uppgift och du har två veckor på att lösa, så jag började att tänka, vilken arbetsprocess, genomföra för att uppfylla den, de kraven. Det visade sig sedan att två veckor var mycket liten tid.

Jag: Kan du berätta lite om uppgiften?

Marcus: Den, den är en del till en webbhandel, så jag gjorde en arbetsindelning, det var nästan lite mer än tre veckor ... på vanlig arbetstid, det var lite problem om varje timme kostar pengar och då måste kunden betala mer. Därför kan det bli lite problematiskt. En annan lösning skulle vara att genomföra det med två programmerare men det skulle bli dyrare, så till sist så tog det fyra veckor. Sedan pratade jag med någon som har lite mer erfarenhet, han har arbetat där i två år. Han säger att han brukar göra på detta sättet, hur lång tid skulle det ta för honom utan att anstränga sig, i en normal takt. Om det tar fyra veckor, så säger

han åtta veckor. Alltid tar han dubbelt så mycket tid, det finns alltid något som försenar ett projekt. Det finns alltid saker, om det i normal tid tar fyra veckor så säger han åtta veckor, kanske till sist när han pratar med arbetsgivaren så får han kanske sex veckor. Men då har han två veckors marginal, om han blir sjuk, om det en dag inte fungerar så bra och så vidare. Så det är dessa grejer, som man bara kan veta med erfarenhet. Man måste säga att det tar längre tid, för det tar längre tid, det kan dyka upp tusentals grejer som försenar ett projekt ...

Komplicerade vi- och dom- relationer framkommer när IT-företagets dolda hierarkier synliggörs

Marcus arbetar i ett kontorslandskap där han och hans kolleger sitter omkring runda bord i olika grupper om sju till åtta personer, som arbetar framför varsin datorskärm. Per definition är det en ”platt organisation”, men olika ”vi och dom tillhörigheter” finns naturligtvis alltid, liksom hierarkier som självfallet även definieras av medlemmarna själva:

Jag: Att programmera, finns det en karriär?

Marcus: Ja just det, att bli programmerare det första steget, liknar det med branschen inom byggnadssektorn, så det är programmerare de som skapar väggarna, det är den lägsta nivån.

Jag: Sedan, kan du berätta?

Marcus: Sedan kommer kanske tekniska projektledaren, sedan kan det komma marknadschefen och utvecklingschefen. Sedan kommer cheferna på den högsta nivån.

Jag: Men det ska ju vara en platt organisation?

Marcus: Ja, det är stort sett en teoretisk fråga. Den är platt för vissa grejer, i stort sett, att du kan sitta med chefen och äta lunch eller att du kan komma till chefen och säga jag skulle vilja arbeta med detta eller detta istället. Men de som bestämmer det du skall arbeta med är ju cheferna. I detta stadiet är det ju en vertikal organisation. Men det som jag har märkt, är att i varje persons hjärna, tänkande, till exempel de som arbetar med programmering betraktade som arbetar med webbdesign längst ner på skalan. Alltså de betraktar dem, som att de kan en mindre och inte kan

programmering, att de saknar kunskaper för annat arbete och därför måste arbeta med webbdesign eller med designfrågor.

Jag: Det är de, som kan minst som designar?

Marcus: Programmerare betraktar dem, som om de kan mindre. Alltså när programmerare träffar en som arbetar med webbdesign så betraktar han den personen, som en som är under en programmerare, för de kan inte programmera, de kan inte så mycket teknik. De säger så, han är bara en grafisk designer och de säger så, han är bara en grafisk designer, de tjänar mindre lön en grafisk designer.

Jag: Så det är lönen som bestämmer, det finns en hierarki?

Marcus: Ja, lönen, arbetsuppgifterna och erfarenhet.

Jag: Men om vi säger att det finns en hierarki ändå, hur man anser sig vara. Om du skulle definiera den på företaget, det är ju intressant?

Marcus: Grafisk designer är längst ner, så kommer programmerare, ja.

Jag: Det är de två kategorierna som finns, det finns inga fler kategorier?

Marcus: Ja, det är några som finns, copyrighter - som arbetar med text. De finns på samma nivå som grafisk designer ...

Jag: Hur ser man på akademiska titlar?

Marcus: Det är avgörande när det gäller lön. Alltså för att bestämma ingångslön och sedan jag tror att det är något som finns i alla kulturer, även i mitt hemland. De som har varit på Komvux, de betraktar oss som kommer från universitetet, att vi använder krångliga ord när vi uttrycker oss. Att de har mer praktisk kunskap och att vi som kommer från universitetet har mest teoretisk kunskap.

Jag: Så det finns en klyfta där?

Marcus: Ja, och vissa gånger kan de säga rakt fram, hej du kan fråga mig, eftersom du kommer från universitetet och bara har läst böcker, men jag har arbetat med det i praktiken under flera månader, fråga mig - *skratt* - om du inte förstår.

Jag: Men det är ganska intressant, om jag gå in till ditt företag och frågar, är ni en platt organisation, vad skulle de svara då?

Marcus: Ja, de skall svara ja.

Jag: Detta är en platt organisation?

Marcus: Ja.

Utifrån Marcus redogörelse är det möjligt att utläsa såväl sociala, strukturella, som mentala tillhörigheter bland personalen på IT-företaget i fråga. Det handlar om tillhörigheter, en identifikation baserad på lön och yrkeskompetens.

Vi finner yrkesgruppen programmerare, positionerade i en hierarki bestående av projektledare, marknadschefen, utvecklingschefen och cheferna på den högsta nivån. Vidare, finner vi identifikation i form av akademiker i relation till icke-akademiker, praktiker kontra teoretiker, programmerare i relation till webbdesigner etc. - i en organisation som är platt, fast i Marcus version mest på det fysiska planet, eftersom större delen av personalen sitter tillsammans och arbetar i ett stort kontorslandskap där kommunikations- och beslutsvägarna förmodligen blir kortare åtminstone i ett teoretiskt perspektiv. Till detta kommer enligt Marcus, en övergripande kollektiv tillhörighet på det känslomässiga planet - känslan av att tillhöra en ”platt organisation”.

Bråkarna av IT, konklusioner utifrån mina intervjuer, och med Marcus som ett ”analytiskt bollplank”

Innehållet, substansen i intervjuerna med Marcus 1999 och år 2000 har flera beröringspunkter med mina övriga intervjupersoners reflektioner. Samtliga intervjupersoner tar direkt eller indirekt upp, att arbetet framför en datorskärm är individuellt avskiljande.

Interaktionen människa/dator kräver en hög grad av koncentration och uppmärksamhet avseende den information, som förevisas på datorskärmen, samt skall bearbetas av den enskilda IT-brukaren ... *när man skriver något på skärmen måste man koncentrera sig på skärmen. Fastän det kan finnas en arbetskamrat 20 cm till höger. Det är en del gånger man brukar fråga arbetskamraten, när man har fastnat i sitt*

arbete, hur man skall göra, men i allmänhet koncentrerar man sig på skärmen ... (Marcus).

Hur mina intervjupersoner sedan definierar sig själva, sitt yrke och arbetsuppgifter, i relation till kollektiv eller individuell identitet är av betydelse. Det finns en linje av kontinuitet inom de yrken, som tidigare inte har använt digital teknologi i sitt utövande och där olika brukare ger sina högst individuella berättelser av hur de upplever det ”digitala verktyget”.

En säljare fortsätter att vara säljare även om han också får utföra andra arbetsuppgifter med hjälp av IT - Niklas. Naturligtvis händer det också något avseende arbetsprocessen, när förändringen i plastråvarans sammansättning kan göras omedelbart, efter en mycket snabb kommunikation mellan råvaruproducenten i Asien och respektive försäljare som företräder olika tillverkare av plastartiklar i producentländerna.

En redigerare av film fortsätter att redigera film - Eva - fast under nya delvis förändrade villkor när hon ensam kan styra hela processen med hjälp av digital teknik.

En socionom fortsätter att ta emot sina klienter, fast i begränsad omfattning - Maria- när den ”digitaliserade administrationen” av klienternas ärenden inkräktar på tiden för det personliga mötet ”ansikte emot ansikte”.

På det generella planet avläser jag att IT på den lokala nivån inte befrämjar mötet ”människa gentemot människa” och definitivt inte möten av spontan och icke planerad karaktär. Det existerar också en allmän medvetenhet om att det förhåller sig så, vilket skapar olika former av ”mot-rörelser” för några av mina intervjupersoner. Dessa mot-rörelser kan organiseras och utgå ifrån arbetstagarna själva

eller ifrån arbetsledningen i en något mer fastlagd form. Målsättningen är dock ganska likartad ... *Man kan inte säga att de tjatade, de säger att de vill skapa en familjestämning, alla känner till alla, känner att de kan räkna med varandra ...* (Marcus)

Föregående konklusioner är inte speciellt spektakulära. Vi tar alla del av IT-s olika effekter i egenskap av flitiga användare av datorn, Intra- eller Internet i arbetslivet. Men vi börjar nu närma oss vissa centrala teman, som mer eller mindre uttalat återfinns i samtliga intervjuer där den ena sidan av myntet, som vi kan benämna ”digital informationsteknologi”, handlar om en ökad effektivitet, kontroll, precision och snabbhet, samt en decentralisering av allt fler arbetsuppgifter till den enskilda individen - som brukare, producent och/eller konsument. Men där den andra sidan av myntet, handlar om en dynamik och en ökad flexibilitet för den enskilda arbetstagaren när hon fullgör sina arbetsuppgifter. En frihet under ett stort mått av eget ansvar så länge den enskilda arbetstagaren i ett perspektiv av makt och maktutövning uppfyller arbetsvillkorens målsättning - gränslös, flexibel så länge du som arbetstagare kan sätta gränserna själv.

Att vara snabb, att ha kontroll och att vara produktiv i hög hastighet, är något som premieras i ett samhälle där den inneboende hastigheten i digital informationsteknologi även blir en referenspunkt för samhällsliga aktiviteter, som myt, men också för vårt sätt att uppfatta verkligheten - eller med Marcus ord, hösten år 2000:

... det finns en myt, den spelar en roll där, eftersom de flesta saker i vår värld har någonting att göra med datorer. De flesta personer börjar betrakta datorhastigheten, och när du och jag gör saker i normalt takt, som betraktas det som långsamt. En person som är långsam i studierna, långsam i arbetet, och långsam i hemmet, betraktas som en som inte har

så mycket kompetens. Så det är den rollen myten spelar när man jämför datorernas hastighet med människans hastighet för vissa uppgifter.

Jag: Så vissa uppgifter är lika med hastighet?

Marcus: Ja, det är en mycket viktig komponent, kompetens, hastighet ?

Jag: Och där spelar datorn en roll?

Marcus: Ja.

Jag: Det tycker jag är mycket intressant.

Marcus: Man vill medvetet, eller omedvetet jämföra hastigheten med datahastighet. Man kan säga hur lång tid tar det att skicka brevet, två dagar, med datorn går det på två sekunder. Det finns datahastighet som referenspunkt, alltid finns den ...

Föregående utdrag ifrån en intervju med Marcus handlade om digital hastighet i bearbetning och överföring av information som en referenspunkt för kompetens. Om vi nu låter begreppet effektivitet inkorporeras i ett hanteringsförfarande, som står för kompetens, så finner vi helt naturligt att även effektivitet kan göras mätbar med ”hastighet” som referenspunkt. I processer av ökad effektivitet, eller i processer som på sikt skall öka effektiviteten i hanteringen av olika arbetsuppgifter med hjälp av IT, ingår samtliga av mina intervju-personer. Det är en effektivitet som ofta görs mätbar i mängd och/eller i tid enligt följande:

... hur kan man använda datorteknik, jag har ett exempel, ett företag där jag arbetade tre månader. Vi behövde skapa ett system till hälsovården. Sjuksköterskan som var chefen på den avdelningen var fientligt inställd till det nya systemet ... mot vad det innebar för henne, var att hon måste lära sig de grundläggande sakerna i den nya tekniken. Hon kunde ingenting alls om datorer. Så hon måste lära sig att använda datorer, hur man automatiserar processen på sitt arbete. Hur hon effektiviserar sina arbetsrutiner. Det är många nya saker som hon måste lära snabbt och samtidigt till en person som är 55 år. Det är ingen lätt process, därför var hon så fientlig mot det nya systemet. För henne räckte det gamla systemet. Det manuella systemet där hon skrev de olika inboknings-tiderna, olika patienter, arkiverade journaler manuellt i ett arkiv på

papper. Inte i digital form. Det funkade rätt bra för henne, hon var effektiv på det sättet. Så om man tänker den bilden lite djupare, så vem är det som gynnas med den nya tekniken. Varför hon var så pressad att ändra till den nya tekniken, till det nya systemet. Det var inte hon själv, den första tiden är det absolut säkert att hon skall bli mindre effektiv. Det som gynnas av den nya tekniken är dataföretaget. De har börjat en automatiseringsprocess på alla avdelningar. Det skulle bli mycket svårt för företaget att ha någon som inte blir styrd av datorteknik. Så det står i organisationens intresse, att skapa ny teknik, inte i sjuksköterskans intresse. Men den diskurs som företaget hade för att sälja det nya systemet till henne, var att du ska, datorn ska köra vissa saker som du skrev innan, det skall bli helautomatiskt och du kommer att ha mer tid för att vila dig. Du skall inte bli så beroende av papper och penna. Du behöver inte sitta här, du kan till och med arbeta hemma och så vidare. Men egentligen det var inte för henne, för hennes skull som systemet skapades. Det är det som händer globalt.

Jag: Vad hände sedan när hon började jobba, blev det så?

Marcus: Hon ville inte använda det systemet, men sen hade hon inga andra alternativ. Hon måste använda det systemet. Hon måste lära sig använda den nya tekniken.

Jag: De sålde ju en idé, den idén, motsvarade det verkligheten för henne?

Marcus: Hon kommer inte att ha mer tid, men hon kommer att bli mer effektiv.

Jag: Men om det hade varit med sin vilja och inte emot, anser du att hon på något sätt hade blivit effektivare?

Marcus: Hon hade blivit effektivare, men hon hade inte haft mer tid. Hon skulle kunna organisera arbetet effektivare och hon skulle kunna ta emot mer patienter varje dag och det var egentligen det som var målet ...

TEORETIKERNA

**I byn med ”huvudgatan informationsteknologi”
finns det en parallell gata och där bor några ”fixstjärnor
ifrån den vetenskapliga forskningsfronten”**

Efter att ha varit och besökt byn med ”huvudgatan informationsteknologi” är det dags att avslöja att byn har en parallell gata vars namn också bärs upp av digital informationsteknologi. Denna gång handlar det om vetenskapsmän som är verksamma på den vetenskapliga arenan och ”gatan” har på det symboliska planet sitt ursprung i att det var ganska många vetenskapsmän ifrån olika discipliner som redogjorde för möjligheterna och konsekvenserna av det framväxande digitala informationssamhället - åren innan och året omkring millennieskiftet 2000.

Förvisso går det att avläsa denna rapportering avseende informationsteknologi som en del av den ”IT-feber”, som grasserade under denna period då informationsteknologin introducerades och vidareutvecklades inom en mängd olika sammanhang i vårt samhälle. En ”IT-feber” som säkert möjliggjorde att ett stort antal texter publicerades med fokus på ämnet ifråga. Men det är också möjligt att avläsa ”IT-febern” och rapporterna fokuserade på den digitala informationsteknologin som ingående i en storskalig tillväjningsprocess i brukandet av en ny teknologi i vardagen. Jag anser att det är av betydelse att konkret åskådliggöra en del av det innehåll och de slutsatser, som dessa publikationer förmedlar till ”oss läsare”.

Texterna/böckerna som jag kommer att presentera i detta kapitel handlar om IT och dess påverkan på samhället och människan. Böckerna översattes till svenska i mitten och under den senare delen av 1990-talet och blev på så sätt

tillgängliga i stor skala - via bokhandeln och biblioteken - för den svenskspråkiga läsekretsen. Innan jag börjar presentera ”mina fixstjärnor” ifrån den vetenskapliga forskningsfronten, vill jag dock redogöra för mitt sätt att analysera deras texter.

Ett tillvägagångssätt presenteras avseende analysen av ”fixstjärnornas” texter

En vanlig ”ingång till analys” inom socialantropologin är att antropologen varseblir olika perspektiv av det sätt att avläsa verkligheten som finns hos de personer eller den folkgrupp som hon studerar. Utifrån detta uttyder hon sedan ett större övergripande mönster, eller om man så vill, en ”socialt och kognitivt sammansatt karta” inom vilka dessa perspektiv inryms (se exempelvis Crapanzano 1980. Sachs 1983. Radin 1987). På dessa grunder kommer jag att redovisa och behandla dessa kommande vetenskapliga texter som socialantropologiskt insamlad empiri i enlighet med de intentioner, som jag har med hela mitt avhandlingsarbete.

Tillvägagångssättet i denna del - liksom i övriga delar av avhandlingen - är influerad av socialantropologins arbets sätt att ständigt länka nya iakttagelser till den tidigare varseblivningen av ett fenomen. Förvisso är detta både en ”kumulativ och raserande process” när nya intryck gör så att tidigare iakttagelser och analytiska antaganden måste omprövas (se exempelvis Michael H. Agars resonemang angående metod 1996:32ff).

Men denna del av avhandlingen, som kommer att belysa några aspekter av den vetenskapliga forskningsfronten med fokusering på IT som ett samhälleligt fenomen - åren innan och året omkring millennieskiftet - är också inspirerad av möjligheten att uttyda flera olika beståndsdelar inom ett och samma synfält beroende på vad personen i fråga fokuserar sin varseblivning på.

Jag använder mig då av filosofen Ludwig Wittgenstein (i svensk utgåva 1996:225) och sociologen Johan Asplunds (1991: 42f) tankegångar, som handlar om att vår perception har förmågan att utkristallisera ”fixeringsbilder”, där i princip samma beståndsdelar kan omorganiseras på flera olika sätt och därmed ingå även i disparata fixeringsbilder - beroende på oss själva, vår kunskap och våra intresseområden.

I min tolkning fungerar det så, att personen i fråga ser vad hon har kunskap att se, i korrelation med vad som finns tillgängligt att ta del av. Sätter vi nu in IT som en ”kraft av påverkan” i föregående resonemang, så är det troligt att olika vetenskapsmän utifrån likaledes olika professionstillhörigheter inte ser och uttyder identiskt samma saker - utifrån ett perspektiv som i avhandlingen utgörs av digital informationsteknologi och dess inflytande på vårt samhälle, under IT-hypen.

Med andra ord, inspirerad metodologiskt av Wittgenstein, Asplund och även av Agar ledde det i mitt fall till en öppenhet i förståelsen av att kunskap och vetenskaplig tillhörighet också präglar varseblivningen av ett fenomen.

Det handlar då om att den enskilda personen alltid ”även” bär med sig olika aspekter av den tidigare ”varseblivningen” när hennes perception fångar något nytt - till och med inom samma blickfång. På så sätt är det möjligt att säga att olika vetenskapliga forskningsområden ofta kompletterar varandra och det är först när olika analyser läggs till varandra, som vi kan förnimma en helhet.

Metodologiskt och för att finna ”substansen av generell karaktär” som inryms i dessa nio vetenskapsmäns sätt att analysera teknologisk utveckling och IT i ett samhällsperspektiv, kommer jag att redovisa deras synsätt i form av

”fixeringsbilder” för att fånga det ”vetenskapliga raster” som de avläser teknologi och informationsteknologisk utveckling på. Fixeringsbilder, som sedan blir möjliga att ställa i relation till varandra och även i relation till mina ”IT-brukares” konklusioner - i deras analys av IT-samhället i ett socialt och psykologiskt sammanhang.

Vidare, handlar det om att samma beståndsdelar även kan ingå i disparata fixeringsbilder, eftersom de kan omorganiseras på väldigt olikartade sätt. I min tolkning av föregående resonemang - Agar, Wittgenstein och Asplund - så bär människan alltid med sig olika aspekter av den tidigare ”varseblivningen” och den är likvärdig med den kunskap som vetenskapsmannen och forskaren bär med sig in i analysen av något nytt. Ofta sker det i reflexiv växelverkan, där den vetenskapliga kunskapen helt naturligt får någon form av relation med den nya. En sociolog, en psykolog eller en arkitekt har olika sätt att närma sig ett samhällsligt fenomen utifrån de färdigheter, som hon har tillägnat sig genom sin profession. Exempelvis är jag själv i egenskap av forskarstuderande med inriktning på socialantropologi och den avhandling som ni just nu tar del av, både beroende och präglad utav de färdigheter som jag har tillägnat mig i min utbildning i socialantropologi.

En annan viktig uppgift för vetenskapen är att ”spränga gränser” (Thomas S. Kuhn 1997: 96ff - originalutgåva ifrån 1962, i utökad form 1970 med titeln ”The Structure of Scientific Revolutionens”) och det ger en vetenskaplig legitimitet för att forska fram nya former av tillämpningar och studera framtida scenarios, med i vårt fall utgångspunkt ifrån informationsteknologi. Ett annat sätt att uttrycka det på är att vetenskapen är med och sätter agendan angående IT som ett samhällsfenomen. Vetenskapen

skall också kunna frambringa teorierstrande tankegångar och i den processen penetrerar forskarna IT ifrån olika premisser och forskartillhörigheter.

Om vi nu låter olika vetenskapliga synsätt sammansmälta, så finner vi att vetenskapsmännen helt naturligt hamnar inom flera olika sätt att avläsa och analysera den samhällsliga och mänskligt sammansatta tillvaron. För oss läsare av vetenskapliga alster kan det liknas vid sättet att avläsa en karta med dess olika former av geografiska detaljer på olika nivåer och det är först när detalj läggs till detalj i ett övergripande perspektiv som vi kan börja orientera oss i terrängen. I vårt fall utgår kartans detaljrikedom ifrån fenomenet IT.

Det handlar om att olika vetenskapliga forskningsområden ofta kompletterar varandra, och det är först när ett analytiskt resonemang läggs till ännu ett analytiskt resonemang, som vi kan förnimma en sammansatt helhet.

Jag ämnar i denna del av min avhandling presentera och åskådliggöra innehållet i några texter, avseende IT som ett samhällsligt fenomen – under IT-hypen. Förhoppningsvis blir ”kartbilden” alltmer övergripande och tydlig efterhand - även om jag naturligtvis inte kommer att ”redovisa vartenda träd i en skog eller varje stenblock i ett bergsparti, för att konstatera att vi befinner oss i en viss typ av miljö i den informations-teknologiska terrängen”.

Forskningsfronten - vetenskapsmän och debattörer

Nicholas Negroponte, Seymour Papert, Sherry Turkle, William J. Mitchell och Michael Dertouzos var några av de vetenskapsmän och debattörer, vars texter fokuserade på IT som ett samhällsligt fenomen under mitten och slutet på 1990-talet. Samtliga var under större delen av 90-talet

verksamma på Massachusetts Institute of Technology - MIT - beläget i Boston USA.

På MIT's hemsida finns mängder av informativa upplysningar - bland annat en lista med patent, som omfattar nya tillämpningar av digital informationsteknologi, dataprogram och IT-produkter. Det går likaledes att finna en lista med sponsorer, som inkluderar allt från USA's försvarsdepartement till Microsoft, Intel och Saab AB - i skrivande stund våren 2002.

Mitt intresse för de texter/böcker som jag nu kommer att presentera är att böckerna översattes till svenska i mitten och under den senare delen av 1990-talet. På så sätt blev böckerna tillgängliga i stor omfattning via bokhandeln och biblioteken, för den svenskspråkiga läsekretsen.

**Negroponte: Först ut för att kalibrera kartbilden
en av "världens främsta experter på multimedia
och IT" - fixeringsbild nr. 1a**

Nicholas Negroponte (i engelskspråkig original upplaga 1995 och i svensk översättning samma år - 95 med titeln: *Leva digitalt: Om datorer, CD-ROM och Internet - för de redan frälsta & oss andra ängsliga*) presenteras på omslaget i den engelska pocketutgåvan 1996 som en av världens främsta experter på multimedia och som chef för ett av MIT's medialaboratorium. Omslaget till den svenskspråkiga upplagan av Negropontes bok (1995) är dock mer ödmjuk och saklig i sin framtoning. På omslagets baksida presenteras boken som näst intill nödvändig för brukaren av digital informationsteknologi.

Negroponte låter sig publiceras via det "gammalmodiga" och analoga kommunikationsmedlet "papper" i bokform för att nå dem som ännu inte är helt a jour med handhavandet av IT i den nya digitala kulturen. Det handlar enligt Negroponte

om beslutsfattare, politiker och föräldrar till de barn som redan nu är naturligt inlemmade i den digitala samhällsutvecklingen (N. Negroponte 1995:10f).

Den ”röda linje” i sin bok som han åskådliggör via begreppet *leva digitalt* handlar om att göra läsaren medveten om skillnaden mellan de egenskaper som han tillskriver ”databits” respektive ”atomer”. Utgångsläget är vårt nutida ”informationssamhälle”, där den mesta av informationen fortfarande når oss i form av ”atomer”, och där den slutliga produkten oftast framställs i fast fysisk form - tidskrifter, böcker och cd-skivor etc. - men där också väldigt mycket information bearbetas, överförs och lagras i form datafiler bestående av olika kombinationer av ettor och nollor dvs. så kallade ”databits” (N. Negroponte 1995: 15ff).

Att fungera och leva efter ”digitala principer” via datorer och nätverk kontrasteras i Negropontes bok (1995) genomgående emot sin ”analoga” motsvarighet, vilket inrymmer alltifrån att ta del av information i ”pappersform” till att använda sig av föråldrad analog teknologi i industriell produktion och att kommunicera med hjälp utav fast trådbunden telefoni etc. Att leva efter ”analog principer” utgör enligt Negropontes ett föråldrat sätt att fungera, vilket har bidragit till att inordna oss i en kollektiv livsrytm, som inte kan möta mångfalden av människornas olika behov på individnivå. Den ”analog tillvaro” i samhället är bärare av alltför fasta och fixerade levnadsmönster - en ”analog tillvaro” där människan ständigt måste anpassa sig till andras ramar såväl i sitt arbete som på fritiden. Att fungera och leva med digital teknologi möjliggör däremot en mycket mer dynamisk tillvaro - mentalt och socialt - med stora möjligheter att möta den enskilda personens önskemål (ibid).

I mitt sätt att tolka Nicholas Negroponte (1995) och hans resonemang angående ”den digitala livsstilen” kommer den till och med att penetrera vårt sätt att tänka och att avläsa tillvaron på. Och i de mängder av information, som då möter den enskilda individen inryms alltid ett nytt perspektiv och ännu ett sätt att tolka tillvaron på. Alltför enkelspåriga synsätt utesluts därför med en näst intill inbyggd automatik när medborgarna som deltagare på den ”globala marknaden” inte så lätt låter sig luras. Självklart besitter också aktörerna förmågan att välja bort dåliga alternativ - så kallade ”valmöjligheter”. Mångfalden av information skapar en slags genomskinlighet för mottagaren då händelsen ”digitalt” kan åskådliggöras på en mängd olika sätt. Att ”leva digitalt” i Negropontes analys är att befinna sig i en livsvärld fylld av information på det personligt anpassade planet och där förmågan att välja, att göra urval i informationsmängden blir en viktig egenskap i den ”digitala tillvaron”.

**Seymour Papert, matematiker, pedagog och expert
på artificiell intelligens - fixeringsbild nr. 2a**

I boken: *Familjen och nätet - hur man överbrygger den digitala generationsklyftan* skriven av Seymour Papert (1998 i svensk översättning ifrån engelsk originalversion 1996 med titeln, *The Connected Family: Bridging the Digital generation Gap*) länkas framtiden - i likhet med Negropontes bok - intimt samman med kommande generationer och den digitala livsstilen via datorer och Internet.

Tyngdpunkten innehållsmässigt i boken, ligger i att avdramatisera, öka och inkorporera datoranvändandet i såväl skola som inom familjen. S. Papert (1998:207) skapar i sin tur tyngd i den egna analysen genom att ge ”verktyget datorn” både egenskapen att vara en förhöjare av förmåga för

inläring ... i en sund familj med en stark lärandekultur ...
och dess motsats ... i en psykologiskt osund familj med sämre
inställning till lärande...

Anpassning/tillägnelse - adaptation - av datorer, mjukvara
och Internet till befintliga - sociala och psykologiska faktorer
- är ett genomgående tema i hans bok (Seymour Papert 1998).

Ett annat genomgående tema är barnens förmåga att själv
praktisera och utveckla sina kunskaper genom att prova sig
fram och våga göra fel. Datorns mångfald av funktioner,
dataprogram och Internet befrämjar enligt Papert den typen
av lärande. Datorn och digital teknologi får därmed en dubbel
uppgift i befrämjandet av mer komplexa arbetsprojekt i
skolan och att dessutom ge tillgång till kunskap när det
behövs, som en slags ständigt "ledsagande källa" till informa-
tion. Med andra ord, IT alstrar en så pass dynamisk läro-
process på det individuella planet att den traditionella upp-
delningen av barn i separata årskurser med en förutbestämd
läroplan inte längre behövs (Papert 1998:38ff, 166).

Seymour Papert (1998: 167ff,175) saknar inte ett kritiskt för-
hållningssätt till datorn i skolmiljön, men han påvisar också -
i sin text ifrån mitten på 1990-talet - att datorn som ett digitalt
medium nu kommer att få ett mer långsiktigt inflytande än
tidigare. Han länkar sedan samman den digitala utvecklingen
i samhället med den "revolution" inom lärandet, som IT har
skapat. Paperts utläser tre krafter, som skall trygga för-
ändringen i skolan med hjälp av digital teknologi. Den första
kraften utgörs av att näringslivet och stora företag inom IT
som är i behov av än större marknader. Båda dessa parter
engagerar sig alltmer i skolornas utbildning och kommer att
bidra med allt större resurser till densamma - ekonomiska
resurser och dataprogram. Den andra kraften, som S. Papert

påvisar är att se på lärandet och förmågan till lärande som såväl ”mål som medel”. Det handlar om ett ”nytt” sätt att se på lärandet som ett slags kontinuerligt självändamål i sig självt. Ett lärande som ”snabbt och ständigt” är redo att möta samhällets likaledes ständigt skiftande behov. Slutligen har vi den tredje kraften, som kommer ifrån barnen själva och den tillitskris i förhållande till lärare som auktoriteter som skolan genomgår i vår nutida ”digitala utveckling”. Problematiken handlar i föregående fall om att barnen har allt mindre tilltro till skola, eftersom de rådande sätten att bedriva undervisning inte längre är i takt med samhällets utveckling. Lösningen på ”skolans legitimitetskris” blir därmed användandet datorn och Internet i en alltmer självständig och projektbaserad läroprocess (ibid).

I slutet på sin bok visar Papret (1998: 206f) mycket pedagogiskt hur föräldrar och vuxna bör bemöta sina barn i handhavandet av dator och programvara. Han gör det i form av en modell i tre tankeled bestående av 1... farhåga ... 2 enkelt svar ... och ... 3 ... riktigt svar ... förmodligen för att dessa tankeled ”också” ... *överbryggas den digitala generationsklyftan ...* som undertiteln på bokens framsida lyder. Här kommer nu modellen i tre steg:

... **FARHÅGA:**

Datorn gör barnen intellektuellt beroende eftersom den uppmuntrar till ”svarsmaskinsbeteende” och en passiv och reaktiv inställning till kunskap. Datorn programmerar barnet, och barnet vänjer sig vid att bli programmerat.

ENKELT SVAR:

Det är vad skolan handlar om, (och för de flesta gör arbetet det också) så det är lika bra att de vänjer sig vid det.

RIKTIGT SVAR:

Låt barnen programmera datorn istället för att de programmeras av den. Små barn som är vana vid att ta kommandot över datorn och att på eget initiativ genomföra komplicerade projekt riskerar inte att växa upp med en känsla av hjälplöshet och beroende.

FARHÅGA:

Datorn splittrar familjen ...

SVAR:

Det är upp till dig ...

**Sherry Turkle, sociolog och psykolog
- fixeringsbild nr. 3a**

Sherry Turkles förmedlar till oss i sin bok med titel: *leva.online* (1997 i svensk utgåva och i engelskspråkig originalversion 1995 med titeln, *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*) en socialt och psykologiskt sammansatt analys om hur datorn och den digitala teknologin är en upplösare av gränser i dess förmåga att virtuellt återge människor, miljöer och olika former av artefakter. Det handlar om en ”digital och virtuell tillvaro” vars återgivna förlagor inte alltid behöver finnas i verkligheten, men på datorernas skärmar ofta uppfattas så - i bild eller i olika former av beskrivningar baserade på text. Poetiskt beskriver hon våra relationer till datorn enligt följande utdrag (1997:26):

... liksom drömmar och djur befinner sig datorn på marginalen. Den är ett intellekt som ändå inte är ett intellekt. Den är icke-levande och ändå interaktiv. Den tänker inte, ändå är den inte främmande för tankar. Den är sak, ytterst en mekanism, men den agerar, interagerar och verkar på ett sätt veta. Den konfronterar oss med en olustig känsla av

släktskap. När allt kommer omkring så agerar, interagerar och verkar vi också förstå, och ändå är vi ytterst gjorda av materia och programmerad DNA. Vi tror att vi kan tänka. Men kan den tänka? Skulle den kunna ha förmågan att känna? Skulle den någonsin kunna sägas vara levande? ...

Sherry Turkle analyserar tydligare än Negroponte och Papret hur utbytet mellan människans sätt att tänka, fungera och datorns sätt att fungera är ett mycket aktivt tillstånd i vår egen nutid. Sherry Turkle redogör för hur en ”datoriserad och digital tillvaro” har utvecklats ifrån en ... *kalkyleringskultur* ... till en ... *simuleringskultur* ... I denna process har det skett en tillvänjning av att handskas med olika saker snarare utifrån vad de representerar av verkligheten än verkligheten i sig själv. Hon tar i det sammanhanget upp begreppet ... *opak teknik* som handlar om att datorn via sitt gränssnitt förmedlar en mångfald av grafiska symboler för exempelvis en papperskorg eller ett tangentbord, symboler för ljud och färg etc. vilka då utgör representationer av verkligheten på våra datorers skärmar (S. Turkle1997:27ff).

Vår nutida simuleringskultur tillskriver S. Turkle inte bara upplevelseytan på en datorskärm utan även huvudgatan i ett vanligt köpcentrum, som försöker efterlikna stadens motsvarighet, eller Disneyland som sätter en psykologisk upplevelsestandard som både gäller för påhittade och verkliga städer/stadsdelar när vi tar del av upplevelser i båda miljöerna. Televisionen utgör också ett viktigt inslag i den nutida simuleringskulturen och dess representationer av ”verkligheten”, inte minst i förevisningen av såpoperor (S. Turkle 1997: 288f).

Simuleringskulturen upplöser i min tolkning av Sherry Turkles resonemang distinktionen mellan äkta och falskt, sant

eller påhittat. Inte för att distinktionen upphör att finnas till, utan för att den inte längre är så intressant, vare sig att förevisa eller att utforska. Det beror på att det simulerade allt som oftast med hjälp av digital teknologi lägger en slags "överväxel" på verklighetens motsvarigheter och då gör det virtuella mer spännande att utforska än enbart verkligheten i sig själv (för exempel se S. Turkle 1997: 290ff). Eller som mitt favoritcitat ifrån boken *leva on.line* lyder (1997: 325):

... Likt antropologen som återvänder hem från fjärran kultur, kan resenären i det virtuella återvända till en verklig värld med bättre förutsättningar att förstå dess påfund ...

I S. Turkles (1997:22) psykologiskt och socialt sammansatta analys har vi nu "äntligen" fått tillgång till IT - via datorn - som i sin individanpassade variationsrikedom, sin programvara, har fått likaledes komplexa postmoderna teoribildningar att "landa" och bli tillgängliga för ett större flertal. Det handlar då om en virtuell simuleringskultur som har förmågan att åskådliggöra komplexa och instabila teoribildningar på ett sätt som aldrig tidigare har varit möjligt. På så sätt länkar hon effektivt samman användandet av avancerad programvara med de allra senaste formerna av postmodern teoribildning på det psykologiska och det socialpsykologiska planet.

Vidare, framställs Internet och virtuell interaktion i S. Turkles bok (se exempelvis 1997:320ff) som en stor tillgång vilket främjar jämlikhet, identitetsutveckling och mångfald i vår västerländska tillvaro. Det handlar om en identitet, som i sin föränderlighet och flexibilitet - i ett levnadshistoriskt perspektiv - kan ses som en ständigt pågående och förhandlingsbart projekt. Ett projekt som hela tiden ändrar form och inriktning utifrån olika egenskaper, förmågor som omgiv-

ningen behöver - socialt och psykologiskt. Att datasimulering och Internet kan ses som ingående i en psykologisk och social struktur som ”också” är mycket anpassningsbar till konservativa synsätt och normer berör dock inte Sherry Turkle i sin bok ifrån 1995 - i svenskspråkig utgåva 1997.

IT ansågs ofta som en slags ”jungfrulig mark” i mitten av 1990-talet och det var en tidsperiod då en egen hemsida på Internet var något stort och ”textbaserade rollspel” på nätet via modemuppkopplade datorer fortfarande var en vanlig form av interaktivitet. I den tidsandan upplever jag att Sherry Turkle allt som oftast befinner sig i sin analys.

William J. Mitchell

en professor i arkitektur och fixeringsbild nr. 4a

William J. Mitchell är professor i arkitektur vid Massachusetts Institute of Technology och hans bok med titeln: *Den digitala staden* (1997 i svensk översättning, *City of Bits* i en tidigare engelskspråkig version 1995) är liksom de övriga författarnas verk, som har nämnts i detta kapitel, publicerade under mitten av 1990-talet. Samtliga av dessa böcker tar upp och jämför ”det fysiska, det analoga med det digitala”, eller om man så vill: Jämförelsen mellan den förutvarande tidsepoken utan allmän tillgång till digital informationsteknologi med den nuvarande som förvaltar IT-s utvecklingsmöjligheter inom väldigt många verksamhetsområden.

Man kan tydligt skönja en fascination för teknologi och dess tillämpbara möjligheter i Mitchells bok (1997). En alternativ boktitel hade kunnat vara: ”Allting går IT” eftersom hans redogörelse för informationsteknologins utvecklingspotential är präglad av och/eller en ”givare av IT-s berusande effekter”.

I denna vår IT-relaterade ”initieringsfas” är vi enligt Mitchell (ibid) involverade i ett tillstånd av upplösning och omorganisering på en mängd olika plan - rumsligt, fysiskt, socialt och psykologiskt. Pedagogiskt åskådliggörs detta tillstånd tydligt genom att utforma det stora flertalet av bokens underrubriker som tvåpoliga relationer, och i över hundra av dessa binära samband redovisas övergången ifrån det förflutna in i en alltmer ”digitaliserad framtid”, exempelvis:

Avgränsande - länkat, materiellt - immateriellt, rumsligt - icke rumsligt, hjärna - artificiell intelligens, bokhandel - bithandel, bokhyllor - servrar, skolor - virtuella lärosäten, sjukhus - telemedicin, kriminalvårdsanstalter - elektroniska övervakningsprogram, varuhus - elektronisk shopping, börsgolv - elektronisk aktiehandel, arbetsplats - nätanslutning, fast egendom - cyberrymd, mänskliga lagar - kodade betingelser, personlig kontakt - gränssnitt, gatunätet - world wide web, samhällsnormer - nätverksnormer .

Upplösning av ett föråldrat analogt förhållningssätt i vår samhälleliga tillvaro ställs på så sätt i kontrast gentemot en adaptation, ett tillägnande av ett nytt förhållningssätt till digital informationsteknologi, vilket utgör den genomgående ”röda tråden” i William J. Mitchells text (ibid).

Även i Mitchells (1977:141ff) samhällsorienterade analys utgör olika former av digitala verktyg, datorn och Internet, revolutionerande krafter med potential att förändra västvärldens livsmönster. Oavsett geografisk och social tillhörighet, handlar det om att öka tillgängligheten för alla oss människor till olika virtuellt konstruerade miljöer, diskussionsgrupper och kulturella utbud. Det handlar ”också om” att rättvist fördela tillgången på information och kulturella

upplevelser mellan fattig och rik, mellan informatörer och sökare efter information.

Lite vanvördigt kan man säga, att inför risken att bli lämnad utanför det oundvikliga nätverkssamhället med sin informationsteknologiska förmåga, hör man ofta ”ropen skalla, bra datorer och goda nätanslutningar till alla” i W. J. Mitchells visionära utvärdering av den rådande och framförallt kommande ”digitala eran” (ibid).

... *Kiselåldern* ... är namnet på inledningen till vår informationsteknologiska tidsepok i all sin kommande fulländning i Mitchells version (1997: 39, 25ff) och ...*cyborg-medborgaren*. ... ingår i detta framtida samhälle där människa och omgivande miljö har ingått i allians via olika former av mikroskopisk och ”tämmligen funktionsfulländad” informationsteknologi. Den mänskliga kroppen, dess olika sinnesorgan är nu både ”uppggraderade” och ständigt uppkopplade med sin omgivning med hjälp av olika elektroniska och ”digatale” miniatyrprodukter. GPS-utrustning i våra bilar både visar vägen, kontrollerar körstil och hastighet. Sensorer i vår omgivande miljö förmedlar personanpassad information till oss. Olika virtuella miljöer är nu platser för såväl rekreation som viktiga möten i arbetslivet. Kirurger kan utföra komplicerade ingrepp på distans i virtuella arbetsmiljöer och vi känner alltmer tillit till mikroteknologins funktionsssäkerhet (W. J. Mitchell 1997: 25ff).

Utifrån ett socialantropologiskt perspektiv kan detta tillstånd liknas vid en initieringsfas till något nytt och bara delvis känt - i vårt fall till en ny teknologi och hastigheten samt storskaligheten i tillämpningen av det ”nya” som av sig själv kan skapa denna berusande effekt. ”Rusets beståndsdelar” i Mitchell analys (1997: 6ff) är ett konsumtionssamhälle

fyllt av mängder med små bärbara IT-artiklar med en tämligen kortvarig förbrukningstid. Med ett ben i nutiden och det andra i den framtida förlängningen av nuets teknologiska möjligheter får Mitchells analys ibland drag av science fiction, om än visionär och trovärdig sådan. Han tar i sin bok även med oss till Microsofts ledare Bill Gates och hans hem i Seattle för att illustrera potentialen i virtuell simulering:

... den antipanoptiska mittpunkten - den plats som tilldrar sig de kringspredda cyborgcellernas blickar - kan skifta på ett ögonblick. Inför våra ögon förflyttas den till London, sedan till Sydney, Beijing och därefter tillbaka till Atlanta. Den kan dessutom glida bakåt i tiden ... Hemma hos Microsoft-mogulen Bill Gates i Seattle. Väggspanelerna inne i huset är inte vad ser ut att vara. Vid närmare undersökning visar de sig vara jättelika, platta videoskärmar. I viloläge simulerar de ytor av vanliga byggnadsmaterial, men när de aktiveras blir de elektroniska fönster som kan vetta mot vad som helst. Fasta ytor och tomrum i arkitekturen blir utbytbara med flytande gränser, och det sedvanliga förhållandet mellan interiör och exteriör förvrängs till en paradox ... (William J. Mitchell 1997:20)

Detta resonemang leder oss nu vidare till M. Dertouzos och analysen av hans bok (1998) - med titeln:

***What will be: Hur informationsmarknaden förändrar våra liv* av Michael Dertouzos, professor i datavetenskap och elektroteknik - fixeringsbild nr. 5a**

M. Dertouzos var ifrån mitten på 1970-talet fram till sin död vid 64 års ålder år 2001 chef för den datavetenskapliga institutionen i Boston - USA. En central egenskap i Dertouzos bok och analys är ”teknologisk kunskap” i kombination med

en ”humanistisk attityd” (1998 i svensk översättning, 1997 i engelskspråkig utgåva med titeln *What will be*).

M. Dertouzos redogör för ett globalt IT-samhälle, som han i sin visionära form benämner ... *informationsmarknaden* ... i enlighet med ett föredrag som han höll redan i början på 1980-talet och fortfarande i slutet på 1990-talet, associativt liknar vid en marknadsplats i stor skala. Ett ställe där både människor och datorer kan köpa, sälja och fritt utbyta IT-tjänster och information med varandra. Med begreppet *informationsmarknad* inbegriper Michael Dertouzos alla människor och alla aktiviteter, samt allting av varor och tjänster som hanteras med hjälp av digital informationsteknologi (M. Dertouzos 1998:22ff).

Michael Dertouzos tar upp och analyserar informationsteknologi i olika sammanhang som inrymmer allt ifrån hur produktionen med hjälp av IT alltmer kommer att kunna möta människors individuella behov till robotteknik inom kirurgin, där små digitalt fungerande minirobotar utför olika former av komplicerade operationer inuti kroppen. Vidare, ”virtuella grannar” där det gemensamma intresseområdet och inte det geografiska avståndet är grundläggande faktorer för gemenskap människor emellan. Inom konsten där virtuell verklighet och interaktivitet möjliggör dimensioner av upplevelse som tidigare ej varit nåbara inom exempelvis teater och musik. I ”krig och fred” där digital informationsteknologi understödjer båda dessa tillstånd - inte minst i fred för att staterna via sina digitala nätverk kan samordna och effektivisera diplomatiska förbindelser eller helt enkelt skapa nya forum för ökad kommunikation mellan människor (Michael Dertouzos 1998:132ff, 155ff,162ff, 176f,222ff).

Michael Dertouzos (1998:30f, 48) konstaterar ”också” att det ännu inte finns något väl fungerande informationssystem i praktiken - vare sig i ett lokalt eller globalt perspektiv. Kompatibiliteten mellan olika datorer och olika former av data program är alltför låg. Med andra ord, det ”digitala nätverks-samhället” fungerar ännu inte så enkelt och tillförlitligt som en infrastruktur skall kunna fungera i ett samhälle.

Maskinell automatisering är inte heller alltid av godo och M. Dertouzos påvisar utifrån egna vardagliga erfarenheter flera mindre lyckade tillämpningar av datorer. Han ger dessa felaktiga tillämpningar benämningen ... *dehumaniserande felanvändningar av datorer* ... och att man måste frigöra sig ifrån dessa ... *för att informationsmarknaden skall bli verkligt nyttig* ... En av dessa ”dehumaniserande felanvändningar” känner de flesta av oss igen i när vi i telefon hänvisas av ... *en mekanisk röst som säger: För besked om personliga anslutningsnummer, tryck 1; om du vill komma till marknadsavdelningen, tryck 2; om du vill komma till tekniska avdelningen, tryck 3; om du vill* och att vi dessutom snällt finner oss i situationen (M.Dertouzos 1998:31, för fler exempel se 259ff).

För att fullt ut, i ett globalt perspektiv, kunna genomföra den ”digitala informationseringen” krävs avreglering och konkurrens på i princip alla plan, i en tillvaro där småföretagen, människorna och inte monopolen är de mest relevanta aktörerna på ”informationsmarknaden” (Michael Dertouzos 1998: 52ff,60f)

... *Elektroniska bulldozers* ...och ...*elektronisk närhet* ... är två intressanta uttryck som Dertouzos introducerar för läsaren i sin analys (1998:256ff, 279ff, 305ff). ”Bulldozern” är en av de kraftfullaste fordon som går att uppbringa i en ”analog meka-

nisk och motordriven” tillvaro och den är mycket användbar vid såväl vägbyggen som storskaliga rivningsarbeten. När M. Dertouzos myntar uttrycket *elektroniska bulldozers* handlar det om ett sammanhang, där han argumenterar för att IT än mer kommer att öka den mänskliga produktiviteten både på arbetsplatsen och i det privata livet. Det handlar om att möjligheten för människor att enkelt kunna skraddarsy den informationsteknologiska programvaran för företagets eller det egna behovet.

Elektronisk närhet är ett intressant uttryck, eftersom det inrymmer en ny betydelse av närhet som förmedlas via digital informationsteknologi. En närhet som ej är beroende av direkt fysisk eller social kontakt. Dertouzos är dock medveten om att kommunikation med hjälp av digitala media aldrig kan ersätta det fysiska mötet. Elektronisk närhet kommer därför snarare att öka rörligheten och kontakterna människor emellan, eftersom digital kommunikation är tämligen oberoende av det geografiska avståndet. Den elektroniska närheten dvs. kontaktskapandet med hjälp av digitala elektroniska medier, utgör enligt Dertouzos (1998:280f) tankegångar ett kontaktskapande om både kan leda till mer yttlig, isolerad och djup samvaro människor emellan i såväl arbetsliv som på fritid, i städer eller på landsbygden, inom nationer och i de olika nätverken.

Föregående resonemang visar hur Michael Dertouzos i sin bok (1998) framförallt driver ett perspektiv som är sammansatt av tillståndet ”både/och” i relation till det ultimata ”antingen/eller” - avseende hur IT-utvecklingen utgör en kraft av påverkan på vårt sätt att leva och fungera i tillvaron. Det som fungerar bra i ett sammanhang kan fungera mindre bra i ett annat sammanhang etc.

Mina första fem vetenskapsmän är nu presenterade

och i likhet med vetenskapsmännen, som hittills är omnämnda i detta kapitel och verksamma vid MIT hävdar Dertouzos också verksam vid MIT - att ett fritt marknadsekonomiskt system är det som bäst kan tillvarata en utveckling av IT. Detta förhållningssätt inbegriper även en stark tilltro till den enskilda människans förmåga att utveckla ”skräddarsydda” informationsteknologiska lösningar inom en mängd olika verksamhetsområden i ett samhälle.

Samtidigt i enlighet med texterna ifrån föregående vetenskapsmän i detta kapitel - Nicholas Negroponte, Seymour Papert, Sherry Turkle, William J. Mitchell samt Michael Dertouzos - förmedlas till läsaren övertygelsen om IT som en i grunden befremmande faktor inom nästan alla dimensioner av den mänskliga tillvaron.

Jag ämnar nu göra ytterligare några nedslag i texter/böcker som publicerades i svensk översättning åren innan och året omkring millennieskiftet 2000. Böckerna blev på så sätt tillgängliga även på den ”nationella svenskspråkiga arenan” i stor omfattning. Gemensamt för dessa vetenskapsmän och författare, är att de förhåller sig mer kritiskt granskande till ”effekterna” dvs. konsekvenserna av IT och dess tillämpning i samhället än de vetenskapsmän som jag har presenterat hittills i detta kapitel - först ut blir:

Paul Virilio en fransk stadsplanerare och filosof

- fixeringsbild nr 1b, och

boken *Esthétique de la disparation* som publicerades i en franskspråkig version 1989 och gavs ut i svensk översättning 1996 med titeln *Försvinnandets estetik*.

I Paul Virilios text (1996:23ff,79ff) är ”rörelsen” den kraft som upplöser det som i ett samhälle ofta anses vara

beständigt i formens skepnad. Formerna dvs. byggnader, samhällen, sociala och psykologiskt sammansatta mönster, till och med delar av den mänskliga kroppen - ersätts utifrån min tolkning av Virilio alltid av en ny banbrytande skepnad, ett samtida provisorium, i en slags omedveten väntan på att anta nästa form och sedan nästa. Konkreta upplevelser på det sociala och psykologiska planet, ersätts likaledes av alltmer sofistikerade imaginära och virtuella motsvarigheter, vars formspråk är beroende av den teknologi som i ett historiskt perspektiv just då står till förfogande i samhällslivet.

Virilio (1996:107) åskådliggör föregående process av ”successiv ersättning” med att beskriva logiken bakom den ständiga konstruktionen av nya maskiner. I denna ”successionsordning” är det maskinens nya funktion som först låter sig inlemmas som en naturlig del av vår vardag. I det vardagliga användandet av maskinen sker sedan ett ”osynliggörande av funktionen”, vilket gör att nästa maskin som följs av nästa och nästa, oftast bara blir en vidareutveckling av den förstnämnda maskinen, som faktiskt tillförde något nytt - en ny funktion. Virilio visar på så sätt ”spelreglerna” för en teknologisk utveckling av mer allmängiltig karaktär. En innovation, en maskin som besitter en ny form av teknologi blir snabbt en del av vardagen dvs. det förflutna. Bedömningsgrunderna för maskinens prestanda blir då snarare utifrån vilka gränser maskinen kan överskrida än ”funktionen i sig själv” och denna ökade prestanda är ofta mätbar i en likaledes ökad hastighet.

Om vi sätter in utvecklandet av nya datorer och nya förbättrade IT-system i den föregående analysen, är det ganska enkelt att finna samband där den nya funktionen i maskinell utveckling till slut blir underordnad den nya och

förbättrade prestandan - inte minst i form av ökad och mätbar hastighet.

Det är möjligt att påstå, utifrån Paul Virilios (1996:118ff, 122ff) analys, att det är teknologiska innovationer som utgör fundamenten i det mänskliga tillståndet av "rörelse" och ger rörelsen möjligheten att accelerera i allt högre hastighet. "Hastigheten är det kognitiva filter" som Virilio avläser vår tillvaro utifrån och hastigheten blir i det perspektivet något som genomsyrar all mänsklig aktivitet. Vidare synliggörs, att vi människor och vårt samhälle kontinuerligt har utvecklats emot att både handskas med och befinna oss i allt högre hastighet dvs. i ett permanent tillstånd av "rörelse" tills den av teknologin alstrade hastigheten ändrar riktning så ofta inom en mängd olika verksamheter i samhället, att det beständiga, det långvariga blir omöjligt att upprätthålla.

Virilios bok *Försvinnandets estetik* publicerades på svenska 1996 i översättning från en franskspråkig utgåva 1986. Utan att direkt nämna det kommande digitala nätverks-samhället enligt vårt nutida språkbruk, förebådar texten ändå en informationsteknologisk potential där "hög hastighet" ofta utgör ett riktmärke för teknologisk utveckling:

... det skulle kunna vara en elektronisk terminal vars instrument anförtros organisationen av våra mest intima och vitala livsrytmer, utan att vi själva över huvud taget behöver röra oss mer, den elektroniska automatismens auktoritet reducerar vår vilja till lika med noll ... på något sätt har skenet som strålar ut från skärmen ersatt alla ansträngningar att röra sig själv. I "framtiden kan man" skriver Charles Scheider, "föreställa sig en fullständig omvandling av verkligheten i videosignaler som lagras på ett magnetband, eller ännu hellre: en sönderdelning och kodning av bilden i

digitala signaler som kan lagras i olika slags komponenter ...” De höga tekniska hastigheternas utveckling skulle på så sätt mynna ut i ett försvinnande av medvetandet, om man med medvetandet menar de omedelbara iakttagelserna av fenomen som ger oss kunskap om vår existens ... Genom att introducera subjektet i hastighetens hierarkier (högre och lägre) och destabilisera ögonblicket upphävs orienteringspunkterna, som blott är fenomen beroende av omständligheterna; hastigheternas mångfald upphäver emellertid också upplevelsen av den kontinuerliga rörelsens allmänna varaktighet ... (P.Virilio 1996:116f).

Richard Sennett

en professor i sociologi och fixeringsbild nr. 2b

1.Vilsenhet , utgör såväl rubriken till de första kapitlet, som ett tydligt anslag till R. Sennetts tankegångar i boken *När karaktären krackelerar: Människan i den nya ekonomin* ifrån 1999 i svensk översättning - engelsk titel, *The Corrosion of Character: The personal Consequences of Work in the New Capitalism* -99 .

”Vilsenhet” är effekten av en brytningstid emot en kommande samhällsordning, som är oförmögen att handskas annat än med kortsiktighet. Enligt mitt synsätt, beskriver Richard Sennett (1999) en samhällelig adaptationsprocess som delvis misslyckats i befruktandet av en traditionell, långsiktig och stabil form av kapitalism med en flexibel, kortsiktig och instabil motsvarighet.

Rico - en småbarnsförälder i yngre medelåldern som också är elektronikingenjör och datakonsult med eget företag - utgör en betydelsefull ”mall” för olika psykologiska och sociala egenskaper i Richard Sennetts bok. Rico, utgör också en ”mall av allmängiltighet” som i Sennetts analys renodlas

utifrån nutidens samhällstillstånd av global, instabil kapitalism och i enlighet med ”flexibilitetens och kortsiktighetens principer”:

... Plötsligt utbrast Rico på planet: Du anar inte hur dum jag känner mig när jag pratar om engagemang med barnen. Det är en abstrakt egenskap för dem. De ser den inte någonsans” ... Beteende som leder till framgång eller åtminstone till att man klarar sig i arbetslivet duger alltså dåligt som förebild när det gäller utformandet av föräldrarollen. För detta moderna par - Rico och hans hustru - är problemet precis det omvända: Hur kan de skydda familjegemenskapen ifrån att påverkas negativt av det kortsiktiga agerandet, mötesmentaliteten och framför allt den brist på lojalitet och engagemang som kännetecknar dagens arbetsmiljö? I motsats till den nya ekonomins kameleontmoral borde familjen i stället - enligt Rico framhålla plikt känsla, pålitlighet, engagemang och målmedvetenhet. Allt detta är långsiktiga egenskaper ... (R.Sennett 1999:36, 37f).

I en liknande anda, som Paul Virilio använder fenomenet ”hastighet” som ett ”analytiskt raster” för att avläsa vår samhällsliga tillvaro, använder Richard Sennett ”flexibilitet” som sitt ”analytiska raster” för att göra sammalunda.

”Tre pelare” utgör grunden till ett fundament som bär upp Richard Sennetts analys (1999:74f) eller om man så vill ”flexibilitetens filosofi” i min tolkning. Jag börjar med att presentera hans tankegångar kring *flexibel produktion och specialisering* utifrån ett idealtillstånd - eller om man så vill, den första pelaren. Utgångsläget består av digital informationsteknologi med datorer och snabbt kommunicerbara digitaliserade nätverk i realtid, som möjliggör en likaledes

snabb anpassning av den lokala företagsstrukturen till det som för närvarande är giltigt ”globalt”.

Utfallet för ”flexibilitetens idealtillstånd” är dock Richard Sennett (1999:76ff) kritiskt inställd till, eftersom det bara går in i ett samhälles befintliga system. ”Idealtillståndet” fortsätter då att antingen generera ett samhälle med stora klassklyftor där en stor del av samhällets invånare hamnar på den nedre delen av ”lönetrappan” i takt med växande inkomstskillnader, eller så går det in som en adaptiv kraft i en stelbent samhällsform där stat och fackföreningar försöker trygga fördelningen av ekonomiska och sociala resurser - välfärden. Med andra ord, gemensamt för båda systemen är att de administrerar ”flexibilitet” om än på olika sätt för att möta en gränsöverskridande global och snabbt föränderlig marknad bestående av den klassiska relationen, ”utbud och efterfrågan”.

Den andra pelaren, *diskontinuerlig omvandling av institutioner* påvisar hur en omorganisering kan utgöra ett ”självändamål i den nya ekonomin”. Att ett företag eller en samhällelig institution genom detta agerande visar sig öppen för förändring och att det är en viktig markör gentemot de globala marknadskrafter som styrs av kortsiktighet. ”Omorganisering” blir därmed enbart ett förtäckt ord för rationalisering, som ofta kan vara kontraproduktiv i den mening att det inte leder till höjd produktivitet med mindre resurser. Även användandet av ny teknologi och datorisering i arbetslivet kan visa sig vara kontraproduktivt. Grunden är ändå utifrån min förståelse av Sennetts analys, insikten om att vi lever i en kommunikativ och globalt integrerad tillvaro där en alltmer ombytlig konsumtion och produktion i ömsesidig växelverkan, driver upp grunderna för ”flexibilitetens

utövande” emot nya dimensioner av produktanpassning (se Richard Sennet 1999:71ff).

Därmed är vi nu framme vid *koncentration utan centralisering* dvs. den tredje pelaren som handlar om att påverkan av makt inte försvinner bara för att maktens utövning avpersonifieras i den nya formen av marknadsekonomi (R.Sennett 1999:81). I praktiken innebär det att olika målsättningar för produktion nu enkelt kan göras mät- och kontrollerbara i ett samhälle integrerat i snabbt kommunicerbara nätverk med hjälp av IT (R.Sennett 1999:78ff).

Det handlar ”också” om strukturella aspekter där makten både är internaliserad i organisationen och i individens sätt att mentalt fungera i organisationen. Frihet under sådana betingelser blir mest en fråga om hur arbetstagarna och delar av chefskapet skall uppnå olika former av målsättningar som stipuleras dvs. vägen till målet är tämligen fri medan målsättningen oftast är än mer ”uppskruvad” i det nya nätverks-samhället (ibid).

Richard Sennett tar i sin bok (1999:85ff) med oss läsare till den schweiziska skidorten Davos och dess vintersammanskomster för världsledande personer inom näringsliv och politik - World Economic Forum. Han nämner dataföretaget Microsofts ledare Bill Gates, som både en mötesdeltagare och representant för den nya formen av fragmentariskt, flexibelt förhållningssätt i sin verksamhet som företagare. Ett förhållningssätt som i stort utmärker deltagarna samt tillika representanterna för näringsliv och storkoncerner under deras sammankomster i Davos.

Sennett (1999:89) kommer fram till konklusionen, att ett fragmentariserat och flyktigt förhållningssätt till sin verksamhet - i ständig beredskap att möta förändringar - förvisso

kan gynna företagsledare i sin verksamhet. Samma förhållningssätt får dock en något annorlunda effekt längre ner i hierarkin dvs. bland vanliga löntagare på ett företag där de tre pelarna bestående av flexibel produktion och specialisering, diskontinuerlig omvandling av institutioner och koncentration utan centralisering förvaltas och omvandlas i praktiken. I Sennetts bok och analys (1999) möjliggörs omvandlingen till den nya formen av en alltmer integrerad global ekonomi som administreras med hjälp av IT och digitala nätverk.

Zygmunt Bauman

ännu en professor i sociologi och fixeringsbild nr. 3b

Den ideala normen, att som aktör ingå i en mobil och global livsstil är ett tema som ständigt utkristalliseras i Baumans analys av nutidens samhälle. Likaledes ständigt ställs denna norm gentemot den lokala nivåns aktörer och hur de befinner sig ”inom en lokal och rumslig oförmåga” att kunna påverka den offentliga sfären i ett samhälle. Människor tillhöriga enbart den lokala nivån i ett samhälle avskiljs alltmer ifrån möjligheten att kunna påverka och kontrollera sin egen situation i en tillvaro där offentligheten - dess institutionella och politiska organ – istället söker sig till internationella, globala spelplaner i sina verksamheter. Med andra ord, det handlar om en allt större klyfta mellan de globala kontra lokala aktörerna, vilket också utgör en bärande beståndsdel i Baumans analys av nutidens samhällstillstånd dvs. att vara ”fastlåst” i det lokala eller ”mobil och fri” att agera i det globala. Alternativt; vi människor utan större makt att påverka utifrån endast en lokal tillhörighet eller med makt att påverka och ingå i ”mobilitetens sfärer av inflytande” i ett eller flera samhällen samtidigt (se Z. Bauman 2000: 6ff, 13ff, 22ff, 64ff).

Baumans (2000:14ff) tankegångar bygger på att när världen via modern informationsteknologi ”går globalt kommunicerbar” i realtid ”går också” klassamhället samma väg. I denna nya form av maktutövning är marknadskrafternas ansvar och förpliktelser ännu mer reducerade än tidigare. Flyktigheten, förstärkt av den snabba kommunicerbarheten med hjälp av IT och att den inte skapar några starka band av beroende mellan marknadskrafternas olika aktörer, eller om man så vill, mellan ägaren av företaget och företagets anställda.

I Baumans text (2000:19) utkristalliseras en samhällsutveckling där den omedelbara och ”nästan synkrona” formen av kommunikation människor emellan, tidigare var begränsad till en nära personlig kontakt. Mycket stora resurser behövdes i forna samhällen för att förmedla information mellan olika geografiska platser.

Det geografiska avståndet utgör inte längre ett hinder för en ”nästan synkron” kommunikation människor emellan. Den konflikt som Zygmunt Bauman (2000:19ff) ändå utläser i vårt nutida ”informationsteknologiska samhälle” handlar om motsättningen mellan kvalitativ och djupgående kommunikation människor emellan i lokala, nära sociala gemenskaper kontra dess globala, mer fragmentariserade motsvarigheter. Exempelvis via Internet, där teknologin och inte människans egna psykiska och fysiska förmåga utgör en begränsande norm – ett begränsat register - för kommunikation.

”Allt och alla går dock inte IT” även om väldigt mycket och många påverkas av den informationsteknologiska utvecklingen i vårt nutida samhälle ... ”*Samspelet mellan dator-terminaler*” har haft olika betydelse för olika människors belägenhet. Och vissa människor - faktiskt ganska många - kan liksom förut fortfarande ”åtskiljas av fysiska hinder och

tidsliga avstånd” , ett åtskiljande som nu är än mer hänsynslöst och som har mer djupgående psykologiska effekter än någonsin tidigare ... (Z.Bauman 2000:21).

I Baumans text (2000) är det frestande att finna en tydlig uppdelning i ”vinnare och förlorare” i relationen ”globala, multinationella aktörer kontra lokala aktörer”. Efterhand utröner man dock att det i Baumans samhällsanalys huvudsakligen handlar om ”förlorare”, eftersom i princip samtliga aktörer i en alltmer globaliserad och informationsteknologisk styrd tillvaro förlorar förmågan att upprätthålla nära, djupa och kontinuerliga sociala kontakter över tid. Eller om man så vill, möjligheten att ingå i nära kollektiva gemenskaper som är platsbundna och varaktiga över en länge tidsrymd – i relation till det samhälleliga idealet att ständigt ”vara på väg”. Utifrån föregående perspektiv är alla ”förlorare” både de som ”tvingas” stanna kvar och de som har förmågan att följa ”mobilitetens ström” i Zygmunt Baumans ödesmättade profetia

I raden av vetenskapsmän längs forskningsfronten ”teknologi och IT” är vi nu framme vid Manuel Castells

som var en centralfigur i IT-debatten åren innan och året omkring kring millennieskiftet både ”lokalt och globalt”. Castells texter om informationssamhället utgjorde i publika sammanhang en betydande del av forskningsfrontens ”främsta linje” under IT-hypen.

Castells verk i tre band (vol.1:1999, vol 2 och 3:2000 i svensk översättning) är mycket omfattande och berör en mängd olika aspekter av förändring i samhället, som är baserad på digital informationsteknologi. Min avsikt är att låta delar av hans texter ”komma till tals” för att åskådliggöra hans sätt att analysera vår nuvarande och än mer ”kommande samhälls-

form i informationsåldern” - en analys som publicerades på svenska under IT-hypen.

**Manuell Castells, en professor i sociologi
och samhällsplanering och hans ”livsverk” om
*Informationsålderns ekonomi, samhälle och kultur***

Manuel Castells och hans trilogi är på drygt 1400 sidor med den sammanhängande titeln *Informationsåldern, ekonomi, samhälle och kultur* i svensk översättning. Verkets tre delar publicerades i svenskspråkig version etappvis år 1999 tom. år 2000 och i engelskspråkig originalversion år 1996 tom. år 2000. Band ett har den fristående titeln: *Nätverkssamhällets framväxt* (1999), band två: *Identitetens makt* (2000) och band tre: *Millenniets slut* (2000). När jag tar del av hans verk finner jag att band/volym tre både har ett mycket intresseväckande förord och en intressant inledning. Castells presenterar där både sig själv, sin forskning och sina forskarvedermödor. Jag tar mig därför friheten påbörja presentationen och min analys av Manuell Castells tre böcker om ... *informationsåldern* ... på dessa två ställen i band tre - låt oss börjar med förordet:

... Denna del (M. Castells 2000 vol 3:11) avslutar tolv års forskning för att utveckla en empiriskt grundad, kulturövergripande, sociologisk teori om informationssamhället. Vid slutet av denna resa, som har präglat och i viss mån pressat musten ur mitt liv, vill jag offentligt uttrycka min tacksamhet till ett antal personer och institutioner vilkas bidrag varit avgörande för fullbordandet av detta trebandsverk. ...

Efter detta författarens tack som i sig själv utgör en ”tungt vägande ingång” till hans forskning - förvisso en mäktig samhällsvetenskaplig prestation, men som också enligt för-

fattaren har krävt sin tribut i form av ett alltmer sviktande hälsotillstånd - beskriver Manuel Castells poetiskt under rubriken ... *En förändringens tid* ... grunderna och villkoren för vårt nutida samt framtida samhälle, inför det kommande millenniet - 2000:

...Och ändå är det verkligen en förändringens tid, oavsett hur vår kalender ser ut. Under 1900-talets sista fjärdedel skedde en informationscentrerad teknologisk revolution som omvandlade vårt sätt att tänka, producera, konsumera, handla, administrera, kommunicera, leva, dö, kriga och älska. Det har jorden runt konstitueras en global ekonomi som knyter samman värdefulla människor och aktiviteter, samtidigt som man från nätverken av makt och pengar kopplar bort de personer och territorier som förklaras irrelevanta ur de dominerande intressenas perspektiv...

(M. Castells 2000 vol 3:15)

När ”allt går globalt och IT”

Castells konstaterar att vi befinner oss i en tid av storskalig förändring och att en mängd institutioner i vårt samhälle befinner sig i kris - till och med hela världsdelar - inför en samhällelig nyordning där i princip allt ”går globalt och IT”. Den ”nya värld och tillvaro” som vi nu kan börja skönja konturerna av, bärs upp av digitalt styrda nätverk och global kommunikation på alla nivåer. Dessa digitala och nätverksbaserade relationer är ganska rationella och funktionsinriktade i Castells version - så länge en grupp, en organisation eller ett företag tillför något som befrämjar nätverket förblir de inlemmade i det. Lika snabbt som processer av inkorporering i ett nätverk kan komma till stånd, lika snabbt kan dock processer av avpollettering äga rum. Det nya som jag ser det - i likhet med Manuel Castells - är främst snabb-

heten, effektiviteten och storskaligheten, samt det opersonliga i föregående nämnda processer, eftersom olika former av handhavanden och beslut kan verkställas i princip utan någon reell kontakt aktörerna emellan i en "nätverkstillvaro". Att befinna sig utanför de digitalt kommunicerbara nätverken, som besitter stora ekonomiska och politiska resurser, blir därmed att befinna sig inom en resursfattig sfär av samhället (M. Castells vol 1.1999:179, vol 3. 2000: 87ff. 161ff).

På makronivå

Castells (vol.1:1999, vol 2 och 3:2000) arbetar i sin forskning huvudsakligen på en makronivå där olika regioner, stater och världsdelar utgör viktiga element i hans analys angående hur en ny teknologi både påverkar och formar en ny typ av samhälle - det digitala nätverkssamhället. Han når i sin forskning aldrig riktigt ner till den enskilda människans eget synsätt och det är säkert aldrig hans avsikt. Hans analys befinner sig ändå i fas med "mina vetenskapsmäns tankegångar" som är presenterade i detta kapitel dvs. avseende processer, som är initierade av digitalteknologisk utveckling och en utvecklingscykel bestående av upplösning - förändring - adaption på en mängd olika plan i samhället som då helt naturligt utövar ett inflytande på den enskilda människan.

Informationell kapitalism

Något förenklat, redogör Manuel Castells för en storskalig adaptationsprocess, som handlar om hur "kapitalets krafter" besitter en kontinuerlig, inneboende strävan efter en ständigt ökad produktivitet och vinst. Vidare, hur den nya formen av digital teknologi samverkar med traditionella värderingar av marknadsekonomisk natur, som i sin tur har resulterat i att vår samtid har fått ett nytt teknoekonomiskt system som han

benämner *informationell kapitalism*, vilket är kopplat till kapitalismens expansion och förnygring. I den processen återfinns flera av de beståndsdelar som jag tidigare har förmedlat via mina ”vetenskapliga fixstjärnor” ... *att öka arbetets och kapitalets produktivitet, globaliserad produktion ... teknisk förnyelse och organisatorisk förändring, inriktad på flexibilitet och anpassning* ... där interaktionen på statlig nivå, främst blir av understödjande karaktär (M. Castells vol.1. 1999:32).

IT-paradigmet och nätverkslogiken

Vi står därmed inför ett nytt informationsteknologiskt paradigm vars råvara är ”information” och den digitalteknologiska apparaturens särdrag är att den både bearbetar samt vidareutvecklar den information, som den tar emot. Information och informationsbearbetning utgör ”nu som alltid” en viktig del av mänsklig sammansatt aktivitet och IT är nu med och formar förutsättningen för denna aktivitet. Fundamentet för det informationsteknologiska paradigmet är det som Castells benämner *nätverkslogiken* - förmågan att ge struktur till de ”till synes” ostrukturerade nätverken med bibehållen dynamik. Med andra ord, att ingå i olika former av nätverk är att ingå i en mycket flexibel process där kombinationsformerna mellan olika former av institutioner, organisationer, eller om man så vill ”antalet komponenter i de digitalt sammansatta länkarna är oändliga”. Samma stora kombinationsförmåga utmärker förutsättningarna för hur gammal och ny teknik effektivt länkas samman i olika former helheter via datorbaserade nätverk, och där befinner vi oss nu i vår samtid som aktörer i ett komplext och mångfasetterat nätverks-samhälle med global spännvidd (M. Castells vol.1. 1999:71ff).

Och någon annan väg finns inte att följa nu när ”urkraften informationsteknologi” inte längre går att hejda. Den förutvarande ... *industriella ekonomin måste bli informationell och global eller bryta samman ...* sedan tar Castells upp hur det ...*hyperindustriella...* samhället Sovjetunionen gick under på grund av isolationism och oförmåga att ta till sig det informationella paradigmet (se M. Castells vol.1.1999:102, vol.3. 2000: 22ff).

”Receptet” för det informationella samhället

När M. Castells (vol.1.1999:236) studerar utvecklingen för antalet sysselsatta i G-7 länderna finner han ett mönster, som han länkar till det ”informationella samhället”. Mönstret utgör samtidigt grunden för ett slags ”recept” som ger ett samhälle tillträde till den informationella ekonomin:

- ☒ *jordbrukets utfasning,*
- ☒ *den traditionella industrisysselsättningens stadiga tillbakagång,*
- ☒ *expansion för både företagservice och social service, med betoning av kommersiell service i den förra kategorin och hälsovårdsservice i den senare*
- ☒ *en växande, jobbskapande diversifiering av serviceverksamheterna,*
- ☒ *en snabb ökning av administrativa, fria tekniska jobb,*
- ☒ *uppkomsten av ett ”manschettproletariat” av kontors och handelsanställda,*
- ☒ *en relativt stabil och betydande sysselsättningsandel för detaljhandeln,*
- ☒ *en samtidig expansion för högre och lägre nivåer i yrkesstrukturen,*
- ☒ *en successiv relativ uppgradering av yrkesstrukturen, där andelsökningen för de befattningar som kräver högre*

kvalifikation och utbildning är proportionsvis större än ökningen för de lägre kategorierna (ibid).

Sedan placerar Castells in (vol.1. 1999:236 ff) olika länder som ingår i G7-konstellationen och västvärlden i ett jämförande perspektiv beroende på hur storskalig utfasningen av jordbruket och hur stor minskningen av antalet anställda inom den industriella sektorn har varit. Den ”överflödiga arbetskraften” fördelas sedan i varierande omfattning mellan olika serviceverksamheter inom G7-ländernas kapitalförvaltning, finanstjänster, hälso och sjukvård, utbildning och eget företagande etc. I det scenario som Castell ser tydliga tendenser till, kommer världens länder alltmer att integreras i användandet av en gemensam teknologi och i det beroende som blir fallet när ekonomiska band - via IT- blir gemensamma i realtid.

Nationalstatens upplösning, informationell politik och en argumentationsanalys

Manuel Castells sätt att bedriva sin analys följer ett regelbundet mönster i sitt verk om informationsåldern tämligen oberoende av ämnesområdet. Låt oss därför studera hur han närmar sig och analyserar ... *Den informationella politiken och demokratins kris* ... (Manuel Castells vol.2. 2000:319).

Först definieras krisens natur som i nätverkssamhället utgår ifrån den traditionella nationalstatens upplösning och dess oförmåga att säkerställa den enskilda medborgarens ekonomiska och sociala trygghet:

... Utsuddningen av nationalstatens gränser komplicerar definitionen av medborgarskapet. Frånvaron av en klar plats för politiken tunnar ut den sociala kontrollen och gör de politiska utmaningarna mer utspridda ... Statens växande

oförmåga att reglera kapitalflöden och garantera social trygghet minskar dess relevans för den vanliga medborgaren. Betoningen av lokala styrelseorgan ökar avståndet mellan de politiska kontrollmekanismerna och hanteringen av globala problem. Det alltmer annullerande samhällsfördraget mellan kapital, arbete och stat hemförlovar alla för att slåss för sina individuella intressen ... (M.Castells vol.2.2000:319).

Sedan tar han stöd av en samhällsvetare - för sitt närmande avseende ”demokratins kris”. I detta fall av en franskspråkig sådan vid namn Jean Marie Guehenno och ett kortfattat citat ifrån boken *La fin de la démocratie*, som hon publicerade 1993:

... Den liberala demokratin byggde på två grundsatser som båda nu ifrågasätts: existensen av en politisk sfär, en plats för social konsensus och allmännyttan, och existensen av aktörer med egen kraft, som utövade sina rättigheter och manifesterade sin förmåga redan innan samhället konstituerade dem som autonoma subjekt. I stället för autonoma subjekt har vi nu fått enbart efemära situationer som tjänar som stöd åt provisoriska allianser, understödda av resurser som mobiliseras för varje särskilt tillfälle ...

(M.Castells vol.2.2000:320)

Föregående utdrag, som åskådliggör ett samhälleligt tillstånd som huvudsakligen alstrar ”situationsspecifika politiska spelplaner”, tar Castells som avstamp för att visa att i nätverks-samhället är politikens och demokratins omvandling mycket omfattande och djupgående. Manuel Castells ökar på så sätt dramatiken och tyngden i sin egen argumentation - utifrån det utgångsläget, att det är informationsteknologin i sin globala och lokala tillämpning som ”förhöjer effekten” av föregående

förändring i samhället. Det handlar om en form av politisk orientering emot användningen av nya medier med IT som drivkraft, som leder fram till ännu ett nytt begrepp ... *informationell politik* ... (M.Castells vol.2.2000: 320f) samt nedanstående utdrag (s.321):

...Inte så att all politik kan reduceras till bilder ljud eller symbolmanipulering, men utan sådant finns det ingen möjlighet att vinna eller utöva makt. Alla hamnar alltså på samma spelplan, om än inte på samma sätt och i samma syfte ...

Återigen ställs vi inför faktumet, att utanför de elektroniska medierna hamnar aktörerna - även politiker - utanför maktens sfär och förmågan att kunna utöva inflytande ... *utanför mediasfären finns bara politisk marginalitet* ... (ibid). Manuel Castells har nu förmedlat tre ”nyckelfraser” som också är bärare av idéer och tankegångar.

Först har vi det nya begreppet ... *informationell politik* ... som i princip betyder att även den politiska arenan i vårt nutida ett samhälle ”går IT”, när den alltmer använder sig av digital teknologi i informationsåldern.

Den andra nyckelfrasen ...*alla hamnar alltså på samma spelplan, om än inte på samma sätt och i samma syfte* ... åskådliggör hur politik och nutidens politiska manifestationer är intimt sammanlänkade med det övriga mediautbudet i vårt samhälle.

Den tredje nyckelfrasen ... *utanför mediasfären finns bara politisk marginalitet* ... visar på betydelsen och beroendet för politiker, politiska partier samt politiska rörelser att befinna sig inom mediasfären i ett samhälle.

I ett flertal fallstudier förstärker och ökar sedan Manuel Castells sedan tyngden av det mönster som han har utkristalliserat, eftersom hans fallstudier ifrån USA, Storbritannien,

Ryssland, Spanien, Italien, Japan och Bolivia ständigt återkopplar till innebörden i föregående nyckelfraser.

Castells visar även inom detta område - vilket utgör en genomgående metodologisk strategi i hans sätt att analysera - på undantag som inte nödvändigtvis behöver följa riktlinjerna som fastställs (vol.2.2000: 325f):

... Naturligtvis utesluter inte mediapolitiken andra former av politisk aktivitet. Gräsrotskampanjer har demonstrerat sin livskraft under senare år, exemplifierat av den "kristna koalitionen" i Förenta staterna, De gröna i Tyskland och kommunistpartiet i Ryssland. Massmöten och gatudemonstrationer är fortfarande viktiga ritualer i spanska, franska, italienska eller brasilianska politiska kampanjer. Och kandidaterna måste fortfarande resa, visa sig, skaka hand, gå på möten, kyssa bebisar (fast försiktigt), vända sig till studenter, poliser och alla tänkbara etniska grupper (fast inte i Frankrike). Men med undantag av aktiviteter för att stärka valfonden är huvudmålet för dessa olika former av politisk direktkontakt att iscensätta rollfiguren eller budskapet i medierna ... (M.Castells för likartade former av argumentation där analysen tydligt ingår i en "öppen process" vol.1. 1999:238, vol.2.2000:325f, vol.3.2000:360ff).

I föregående utdrag är det inte svårt att känna vårt eget samhälle i beskrivandet av media, politiker, massmöten och gatudemonstrationer. Castells tar sedan upp hur den nutida mediateknologin har förändrat politikens roll genom att knyta samman politik med marknadsföring i olika sammanhang, där de politiska budskapen skräddarsys för att kunna samverka med opinionsbildningen i realtid via digital teknologi (M.Castells vol.2.2000:329f).

Även utövandet av demokrati blir därmed en flexibel och dynamisk verksamhet ”stadd i möjlig förändring” i Castells analys. Det lokala, det regionala, kopplat till det globala i olika gränsöverskridande allianser kring angelägna frågeställningar utgör på så sätt en förhoppning om demokratins fortsatta överlevnad samt utveckling. Demokratin i dess nuvarande form upplöses, eller snarare kompletteras med en ny dimension av global kommunikation i realtid och folklig mobilisering i nätverkssamhället i en alltmer överspelad nationalstat (M.Castells vol.2.2000:361).

Efter 1365 sidor text - en viktig fotnot,

Manuel Castells ”pluseffekter” och fixeringsbild nr. 4b

Efter genomläsningen av 1365 sidor text, får jag i den tredje delen - *Millenniets Slut* - ta del av en viktig fotnot i Manuel Castells verk i tre band om nätverkssamhället. Den åskådliggör den form av ”pluseffekt” som Castells genomgående använder sig utav i sin trilogi där delarna, de olika beståndsdelar tillsammans påverkar helheten. Med andra ord, helheten är stadd i upplösning och förändring - samhälleligt, institutionellt och socialt - eftersom delarnas påverkan skapar en total effekt även om de enskilda delarna, företeelserna och verksamheterna i sig själv är tämligen traditionella till sin natur. Jag presenterar nu huvuddelen av fotnoten ”och plus-effekten” i Castells version:

... Jag tror verkligen att det är en ny värld som framträder kring detta millennieskifte. Jag har i bokens tre delar försökt att ge information och idéer till stöd för den utsagan. Chips och datorer är något nytt, allmänt tillgänglig, mobil telekommunikation är något nytt, genmanipulation är något nytt, elektroniskt integrerade, globala finansmarknader som arbetar i realtid är något nytt, en sammanbunden

*kapitalistisk ekonomi som omsluter hela planeten och inte bara vissa segment är något nytt, en majoritet av de utvecklade ekonomiernas urbana arbetskraft inom kunskaps- och informationsbehandlingen är något nytt, Sovjetväldets fall, kommunismens bortdöende och kalla krigets slut är något nytt, det asiatiska Stillahavsområdets uppstigande till jämbördig part i den globala ekonomin är något nytt, den omfattande utmaningen mot patriarkatet är något nytt, den universella medvetenheten om vikten av miljövård är något nytt, och framväxten av ett nätverkssamhälle på basis av flödesrum och tidlös tid är något historiskt nytt. **Men det är inte detta som är min poäng.** Mitt centrala påstående är att det egentligen inte spelar någon roll om man tror att någon av dess delar är ny eller ej. Min analys står på egna ben. Detta är vår värld, informationsålderns värld ...*

(M.Castells vol.3 .2000:380)

Och i min egen version där jag åskådliggör ”pluseffekten” utifrån föregående text:

Datorer och digital mikroteknologi + Allmänt tillgänglig mobil telekommunikation + Genmanipulation + Elektroniskt integrerade globala finansmarknader som arbetar i realtid + En globalt sammanbunden kapitalistisk ekonomi + En majoritet av de utvecklade ekonomiernas urbana arbetskraft är sysselsatta inom kunskaps- och informationsbehandling + Sovjetväldets fall + Kommunismens bortdöende + Det kalla krigets slut + Delar av Asien som jämbördig part i den globala ekonomin + Utmaningen emot patriarkatet + En allmän medvetenhet om betydelsen av miljövård + Tidlös tid i ett globalt nätverkssamhälle = **Informationsålderns värld och nätverkssamhället** + **Castells - så här är det bara faktorn, vare vi vill se det eller ej, här är vi nu.**

Förvisso, i en värld bestående av ”nätverk och pluseffekter” skapas något nytt, vare sig vi vill tro det eller ej, dock ingår vetenskapsmannen Manuel Castells texter ”också” i vårt berättande - som en pluseffekt.

En kortfattad uppsummering:

Nicholas Negroponte, Michael Dertouzos,

Seymour Papert, Sherry Turkle och William J. Mitchell

I enlighet med texterna ifrån ovanstående nämnda vetenskapsmän - i detta kapitel - är det möjligt att skönja hur deras forskartillhörighet är inom den ”marknadsanpassade sfären” av samhället, vilket präglar deras texter. De avläser förvisso verkligheten - reella förhållanden som existerar - men i deras tankegångar om ett framtida samhälle utgör informationsteknologi en ”språngbräda” till något nytt och i den potentialen inryms inte ett alltför kritiskt förhållningssätt. Texterna i sig självt, kan därmed ses som delaktiga i ett samhällsligt sammanhang där utvecklandet av IT-funktioner och nya användningsområden är en aktuell och pågående process.

Nicholas Negroponte och Michael Dertouzos driver huvudsakligen en funktionsinriktad analys utifrån deras teknologiska professionstillhörighet. I Nicholas Negropontes text lär vi oss att uppmärksamma skillnaden mellan olika egenskaper i tillvaron som tillhöriga den digitala tillvaron ”databits” och/eller i den tidigare analoga ”atomer” - skillnaden mellan framtidens respektive gårdagens teknologi.

I Michael Dertouzos text redogörs för hur vi människor med ett nytt verktyg som hjälpmedel - även IT - ofta blir både mer kreativa och effektiva, men motsatsen är också alltid möjlig. Det utgör inte heller något permanent tillstånd - effektivitet eller dess motsats vid användandet av ett nytt

verktyg - som kan göras överförbart till vare sig livets eller ett samhälles "alla" funktioner.

Hos Seymour Papert och Sherry Turkle är det möjligt att spåra hur deras professionsområden inom pedagogik respektive sociologi och psykologi utgör en viktig fokusering i deras analyser av IT. I Seymour Paperts text utgör datorn en mycket befrämjande kraft i undervisningssituationer med barn - i processen av livslångt lärande. För Sherry Turkle besitter datorer och rollspel på nätet en stor terapeutisk och mentalt läkande potential för den enskilda individen. Med hjälp av olika datorprogram har vi nu fått möjlighet att få ner komplicerade postmodernistiska teoribildningar "på mattan" i Turkles version av den "flitige datoranvändaren och simuleringskulturen" i intim samverkan.

Slutligen har vi arkitekten William J. Mitchell som är märkbart fascinerad av informationsteknologins potential i sin huvudsakligen framtida tillämpning och utveckling - en teknologi som måste fördelas rättvist och med stor kapacitet att utveckla nya automatiska funktioner i vår närliggande miljö.

År 1999 utkom ännu en bok av Mitchell om hur samhället kommer att påverkas av informationsteknologiska utvecklingen - med titeln *e-topia: Urban Life, Jim - but not as we know it* i det engelskspråkiga originalutgåvan. I svensk översättning år 2000 fick boken titeln *e-topia*.

På ett sätt utgör den visionära analysen i boken *e-topia* (W.J. Mitchell 2000) en naturlig förlängning av den föregående boken *Den digitala staden*, ifrån 1997 i svensk översättning. På ett annat sätt problematiserar och nyanserar *e-topia* de informationsteknologiska visionerna tydligare än *Den digitala staden* även om "upplägget och slutsatserna" i de båda

böckerna är tämligen likartat. I den senare boken *e-topia* berörs tydligare en samhällelig tillvaro bestående av både gammal och ny teknologi i samspel än i publikationen *Den digitala staden*. Det är möjligt att påstå, att den första boken delvis utgör en del av den visionära samhällელი förändringsprocessen i sig själv och att den senare publikationen *e-topia* snarare redovisar karaktären av olika samhällელი förändringar ”om och när” de genomförs med hjälp av IT.

Föregående resonemang leder oss nu vidare till en fortsatt summering av detta kapitel. Den här gången handlar det om mina mer ”kritiskt granskande teoretiker” avseende teknologi och IT som ett samhälleligt fenomen.

En fortsatt kort uppsummering: Manuels Castells, Paul Virilio, Richard Sennet och Zygmunt Bauman

Sociologen och samhällsplaneraren Manuel Castells tar i sitt omfattade verk om informationsåldern ett ”holistiskt grepp” på IT-utvecklingen i ett makroperspektiv som i princip omfattar hela vår globala tillvaro. I likhet med mina ”kritiskt granskande teoretiker” i detta stycke redogör Castells för effekterna av det nuvarande och kommande IT-samhället. ”Effekten” utgörs i hans fall utav att olika delar i samverkan bildar en slags ”pluseffekt”. En pluseffekt som inbegriper alltifrån digital mikroteknologi, masskommunikation i realtid, en globalt sammanbunden kapitalistiskt ekonomi till kommunismens bortdöende, delar av Asien som en jämbördig part i den globala ekonomin samt utmaningen emot patriarkatet etc. Tillsammans lägger dessa faktorer grunden för samhällsbyggandet i den tidsepok som får namnet *informationsåldern* i Castells version. Manuel Castells är förvisso kritiskt reflexiv avseende IT som ett samhällsfenomen, men hans verk i tre band är mycket tolkningsbart

och snarare ett konstaterande av faktumet - informations-samhället, nu är vi här på gott och ont eller någonstans mitt-emellan, bestäm själv...

I stadsplaneraren och filosofen Paul Virilios bok om teknologisk utveckling "har allting en form". I formen ingår funktionen och prestandan hos olika maskiner och artefakter fyllda av teknologiska funktioner. Till slut hamnar vi i en sådan beroendeställning i tillämpningen av dessa "teknologiska ting", att vår förmåga till ett mer reflexivt tänkande - som tar tid - upplöses. Eller med andra ord, praktiserandet av en ny teknologi, i vårt fall IT, leder till en allt större ökning av hastigheten i samhället som i sin tur producerar en allt större mångfald av valmöjligheter, som i ett allt snabbare tempo blir inaktuella.

Även sociologen Richard Sennetts redogör i sin bok hur ett nytt teknologiskt praktiserande - IT och det "globala nätverkssamhället" - skapar en ökad flexibilitet främst för att snabbt tillfredsställa kortsiktiga behov. En kortsiktighet som alstras i växelverkan mellan produktion och konsumtion som grundas på likaledes kortsiktiga behov - på bekostnad av ett mer långsiktigt förhållningssätt att möta den samhälleliga tillvaron med.

Slutligen har vi sociologen och samhällsanalytikern Zygmunt Bauman, som i sin text redogör för hur maktutövningen tar nya former när marknadskrafterna i en allt större mångfald får möjlighet att "gå globala" med hjälp av IT - i realtid. I den världsordning som då uppstår utgör det rörliga, "det mobila" normen. Mobiliteten understöds i sin tur av utvecklingen inom IT och inte heller mobiliteten som norm, att ständigt befinna sig "på väg, i rörelse", främjar ett långsiktigt förhållningssätt att möta tillvaron med. I Baumans

version förstärker det snarare klyftan mellan samhällets elit som har ”råd” att vara mobila och förflytta sig till den plats där den ekonomiska förtjänsten är bäst kontra de ”icke mobila”, som likaledes av ekonomiska skäl måste stanna kvar trots att möjligheterna att då uppnå ett ”liv i ekonomisk välfärd” sällan är lika stora.

Gemensamt för Paul Virilio, Richard Sennet och Zygmunt Bauman är att de för oss läsare utkristalliserar en samhällelig förändring som förvisso understöds och i vår nutid förverkligas med hjälp av digital informationsteknologi. Men ”också” att de påpekar att ny teknologi ofta ingår i processer av samhälleliga förändringar, som både upplöser och hotar att tillintetgöra tidigare sociala och psykologiska egenskaper, vilka är värda att bevara i perspektiv som kan inrymma mer av långsiktighet och stabilitet.

Till skillnad ifrån texterna av Nicholas Negroponte, Seymour Papert, Sherry Turkle, William J. Mitchell och Michael Dertouzos, som jag har redogjort för i första delen av detta kapitel, så är texterna av Paul Virilio, Richard Sennet och Zygmunt Bauman inte bärare av samma tilltro till framtiden och vad den informationsteknologiska utvecklingen bär med sig i sitt sköte. Deras analys av teknologi och teknologisk tillämpning i samhället är präglad av ett mycket mer kritiskt granskande förhållningsätt än de förstnämnda vetenskapsmännen. Som läsare finner vi en tydlig fokusering på de rådande sociala och psykologiska villkoren i ett samhälle.

”IT-teoretikerna” och teknologisk utveckling att ”gasa eller bromsa” det är frågan

Negropontes, Paperts, Turkles, Mitchells och Dertouzos böcker - som jag har redogjort för tidigare i detta kapitel - är mer fokuserade på förhoppningar angående teknologisk utveckling än på den rådande kontexten i samhället. I kontrast till det motsatta förhållande som råder i texterna av Virilio, Sennet och Bauman, som jag precis har redogjort för. De förstnämnda vetenskapsmännen är mycket offensiva i sitt synsätt på teknologi som en förhöjande potential inom sina respektive professioner. De är också bärare av ett förhållningssätt där flertalet av problemen i hanteringen av en teknologi kan rättas till med ännu en funktion.

Lite vanvördigt, är det möjligt att säga att dessa vetenskapsmän - Negroponte, Papert, Turkle, Mitchell och Dertouzos - vill ”gasa på” avseende en teknologisk utveckling medan de sistnämnda - Virilio, Sennet och Bauman - snarare vill ”bromsa” och är betydligt mer eftertänksamma vad som gäller sitt förhållningssätt till teknologisk utveckling och dess möjliga framtida effekter på samhället. Castells däremot ”tar pulsen” på både det nuvarande och kommande IT- samhället och redovisar såväl risker som fördelar med samhällsuppbyggnaden i informationsåldern. Eller för att fatta mig kort, hans verk i tre band kan läsas och tolkas på många olika sätt.

Gemensamt för samtliga vetenskapsmän som jag hittills har presenterat i detta kapitel - förutom att deras böcker översattes till svenska och blev allmänt tillgängliga för den svenskspråkiga läsekretsen åren innan och året omkring millennieskiftet - är att tankegångarna som inryms i deras skriftliga alster, i sig själv, kan ses som delaktiga i ett sam-

hälligt sammanhang ”även” på nationell nivå, både i det offentliga samtalet, debatten och i projiceringen av olika ”kognitiva bilder” av vårt samhälle med fokusering på IT. Det handlar om ett dåtida samhälligt sammanhang där utvecklandet av digital informationsteknologi, samt nya användningsområden utgjorde en ”högaktuell process”, inte minst i massmedia.

HYPEN

Syntes, summering och avslutande diskussion:

**Hypens Grammatik,
informationsteknologi i återberättandet som myt,
praktiserad verklighet och vetenskaplig analys**

alternativt

**IT-hypen
åren innan och omkring millennieskiftet
i väntan på nästa hype och
nästa och nästa ...**

Min avhandling handlar inte specifikt om informations-samhället som sådant utan om en hype och relationen till det som hypen bär med sig som en kraft av påverkan på samhället. I detta fall till en teknologi - digital informations-teknologi - som i stor skala introducerades i vårt samhälle åren innan och omkring millennieskiftet. Min avhandling skulle sålunda kunna behandla andra likartade tillstånd som även de skulle kunna klassificeras som "hyper" i ett samhälle, men jag har funnit att hypen "IT i informationssamhället" är ett mycket gångbart exempel i vår egen samtid.

Det empiriska materialet skall därför ses som etnografiskt förankrade exempel på IT-hypens innebörd utifrån olika mytologiska aspekter i manifesterandet av IT. Avhandlingen berör upplevelsen och dess innebörd av att arbeta med digital informationsteknologi avseende social interaktion på olika arbetsplatser - även ifrån de tolkningsmöjligheter av symbolisk karaktär som då äger rum. Avhandlingen handlar om att påvisa olika aspekter av vad fenomenet IT under dess "hypade period" - åren innan och året omkring millennie-

skiftet 2000 – symboliserar i vårt samhälle samt innebörden för några av dess brukare i arbetslivet.

IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet utgör fokuseringen i min avhandlingen.

Jag redovisar därför nu en inledande samt kortfattad definition av ”hype” som ett samhällsfenomen där en hype kan liknas vid ett tillstånd av eufori, en ”kick” för ett stort antal aktörer i ett samhälle - en ”eufori”, ett tillstånd utöver de normala som också besitter visionära egenskaper.

Hypen för in drömmar och förhoppningar som kan tillskrivas ett specifikt skeende, det som är på gång i ett samhälle och ger på så sätt ofta en slags ”öväxling” åt en likaledes specifik utvecklingstendens. En hype kan ofta uppstå i enlighet med nationella eller internationella och globalt gällande förhoppningar och/eller riktlinjer angående såväl olika religioner, som olika ideologier eller som i avhandlingens fall en teknologi - IT - men hypen kan också växa fram på mer spontana folkliga grunder.

En hype kan härbärgera olika former av ”ismer” alltifrån nationalism till internationalism, traditionalism till modernism etc. Kombinationer av ideologi, teknologi samt ett specifikt förhållningssätt i ett samhälle är naturligtvis alltid möjliga att göra, precis som marknadskrafter, PR och manipulativa strategier kan ingå i underbyggandet av hypens euforiska egenskaper. En hype vars utfall först kan utvärderas när dess euforiska egenskaper har avklingat.

Min inledande definition av en hype avslutas nu tillfälligt för att återkomma och vidareutvecklas ytterligare under rubriken: *Hypens grammatik - en definition*, senare i detta avslutande kapitel. Därmed är det dags att genomföra summeringen och syntesen av min avhandling där jag först

avläser IT-hypen utifrån dess mytologiska egenskaper i ett socialantropologiskt perspektiv

Syntes, summering

IT mellan myt och verklighet, eller om man så vill

IT i myt och verklighet.

Ett annat sätt att uttrycka ”poängen” i föregående rubrik är att myter ofta ingår i olika aktörers uppfattning om verkligheten och att de ofta är svårt att skönja de enskilda beståndsdelarna, när de förmedlas i det samhälliga berättandet.

En viktig beståndsdel/element avseende digital informationsteknologi, utgörs av ”ettor och nollor” i snabbt överförbara signaler, som möjliggör en mängd olika digitalt styrda funktioner i vår dagliga tillvaro.

En annan viktig beståndsdel utgörs av det specifika sammanhang som informationsteknologin verkar inom och där den utgör en konkret kraft av påverkan inom en mängd olika aktiviteter i det vardagliga livet - praktiskt funktionellt, socialt, men också mentalt.

Så är situationen när IT, dess nuvarande och möjliga funktioner i framtiden, olika sätt att ta till sig och avläsa den digitala informationsteknologins inflytande i den dagliga tillvaron i olika proportioner ingår i en mängd olika utställningar, presentationer, politiska tillkännagivanden och analyser dvs. i olika former av evenemang och uttalanden fokuserade på IT.

Jag är också medveten om att föregående resonemang utgör en schematisk förenkling. Naturligtvis bärs dessa evenemang och uttalanden upp av aktörer, som ingår i olika sociala och kognitiva sfärer av relationer, idéer och intentioner, som ofta är mycket väl definierade och strukturerade. Poängen är följande, ”IT-hypen” var det ”till-

stånd som var på gång” i vårt samhälle. IT hade och har fortfarande en potential av egenskaper och funktioner som ”ännu icke är, men kanske blir i framtiden”. Dessa egenskaper och funktioner förvaltas ”mer eller mindre omedvetet” av olika aktörer i vårt samhälle enligt följande formel: En del är riktigt troende men inte alla och varken ”tro eller tvivel” är ett permanent rådande tillstånd i ett samhälle i ett perspektiv bestående av historisk kontinuitet. Med andra ord, parametern avseende IT-samhällets mytologiska karaktär är beroende på hur involverade samhällets aktörer är i dess världsbild avseende sättet att tolka, ta till sig och åskådliggöra digital informationsteknologi på. Det är med andra ord inte en hype för alla aktörer i ett samhälle även ”under en hype”, men den finns ändå tillgänglig som en resurs i samhället när den är ”på gång”.

I ett historiskt perspektiv är det möjligt att finna liknande egenskaper som det i IT-hypen dvs. när en teknologi och praktiserandet av teknologi skall markera en brytpunkt, en åtskillnad mellan ”det gamla och nya” i ett samhälle. ”Futurismen” hade som social rörelse sitt ursprung i Italien under 1900-talets första årtionde och därifrån spred den sig sedan vidare - främst i västvärlden. Det var en riktning inom konsten som spände över många verksamheter, alltifrån att syssla med måleri och skulptur till teaterverksamhet, musik och film etc. Futurismen var en reaktion emot det förflutna och att inordna sig i befintliga sociala och mentala mönster i samhället. ”Hårdraget” var futurismen en rörelse som definierade sig själv genom att vara mycket kritiskt inställd gentemot den rådande strukturen eller om man så vill, det rådande sättet att existera i samhället. Futuristerna synliggjorde också nya värderingar av mer individuell och subjek-

tiv natur genom att vara anti-traditionella, anti-politiska och anti-musicerande i konserter som kunde bestå av enbart tystnad. Olika evenemang och verksamheter försökte ofta frammana en alternativ ”anti-ordning” dvs. att såga sönder musikinstrument istället för att spela på dem, att förstöra befintlig konst i skapandet av ny. På dessa grunder försökte futuristerna bryta ner ”befintligheten gränser” i sökandet efter nya uttryckssätt inom konst och i syntesen mellan arkitektur och teknologi etc. Med andra ord, futurismen handlade om att överskrida och utforska gränser. Maskinen och teknologisk utveckling sågs i detta sammanhang som en kraftkälla till ett gränsöverskridande tillstånd i hastighet, storlek, mängd och höjd. Dessa egenskaper utgjorde ofta både mål och medel. Maskinens funktion i sig själv, kunde likaledes utgöra både mål och medel (L.Mumford 1970:361ff. R.Humphreys 1999. G.Qvarnström 1973).

Fullt så dramatiskt upplevde jag inte IT-hypen under mitt fältarbete i Karlskrona och i södra Sverige. Hypen befann sig inte heller i någon egentlig opposition gentemot vårt eget samhälles intentioner avseende utvecklingen inom digital informationsteknologi. Dock utgjorde datorn, Internet och även mobiltelefonen mycket tydliga markörer för en ”brytpunkt som var länkad till framtiden” - åren innan och omkring millennieskiftet 2000. Under IT-hypen var även människorna som handhade det teknologiska utvecklandet av datorer, IT och tjänster på Internet, ofta intimt sammanlänkade med ”framtiden”.

Detta tillstånd är heller inget nytt fenomen i samhället. I samtal med ingenjörer och tekniker - när jag själv var verksam som ung maskinist i början på 1980-talet - berättade de gärna om sin verksamhet inom tillverknings- och process-

industrin i slutet av 1950 och hela 60-talet. För dem var det en tidsperiod när teknologisk utveckling på deras arbetsplatser och olika aspekter av framtiden var intimt förknippade med varandra. Något som de också ofta på tämligen instrumentella grundvalar kände sig själva delaktiga i (se även B. Berner 1999: 156ff).

I avhandlingen åskådliggörs ”IT-hypens tillstånd” genom att jag guidar läsaren genom en IT-mässa i Karlskrona i november 99 och några utställningar med fokus på teknologi och IT år 1999 samt år 2000. Vidare redovisar jag föredrag och presentationer ifrån SNS konferensen - Studieförbundet för Näringsliv och Samhälle - som hölls i Karlskrona september år 2000.

Ovanstående evenemang var även bärare av idéer avseende IT som ett fenomen i samhället och det är några av dessa idéer som jag i avhandlingen delger läsaren - idéer av mytologisk imaginär karaktär, eftersom de i sin dåvarande skepnad ofta utgjorde en förlängning av samtidens tankegångar kring teknologisk utveckling.

BIT-99 - en IT-mässa, nov 1999 i Karlskrona

Filosofen Heideggers konstaterar att teknologi ingår i en kontinuerlig form av mänsklig aktivitet, som karaktäriseras av en likaledes kontinuerlig strävan att övervinna sina egna begränsningar. Utifrån hans tankegångar finner jag att den ”instrumentella formen” är viktig dvs. att praktiserandet av en teknologi ger konkreta och tillämpbara resultat, som ständigt föder nya målsättningar (avh:132ff).

I mitt sätt att avläsa IT-mässan ”BIT-99” i Karlskrona är den instrumentella formen viktig och fraser som ... *Personel Capabilities - personliga anlag och personlig utveckling ... snabba sättet att hitta rätt person ... precisera sin kravprofil*

... fokus i användarnyttan ... har du en idé kom till oss ... vi söker överträffa våra kunders förväntningar, vi delar intelligens och tänker gränslöst ... individuell kompetens, ett dataprogram som visar den anställdes samlade kompetens ... utvecklingsplan för den enskilde ... blir "ledsagande" ord för IT-mässans olika budskap, som huvudsakligen svarar på frågor av instrumentell natur enligt formeln: "Vi företräder den nya teknologin, vi visar hur man använder sig av den och ni fyller den nya teknologin, det som man kan göra med den, med innehåll" (avh:133).

När myter bildas handlar det om att värva in folk i myternas berättelser. I publika sammanhang handlar det inte om att osynliggöra verkligheten utan snarare om att göra den omgivande verkligheten mer bearbetnings- och förklarbar utifrån den tolkning av verkligheten som anses vara gällande. Den *symboliska formen* som synliggörs på mässan - utifrån min tolkning av filosofen Ernst Cassirer - blir i sitt renodlade tillstånd, linjär utveckling vilket sedan kan länkas till en argumentation i text, ord och bild om IT som en källa till framåtskridande inom väldigt många sfärer i samhället (avh: 134).

SNS-konferensen - september 1999 i Karlskrona

Även på SNS-konferensen använder jag mig utav filosofen Cassirer och hans sätt att utkristallisera symboliska former för olika företeelser i ett samhälle. Jag finner att den symboliska formen utifrån några IT-konsulters anförande utgår ifrån *... internationell marknad ... drivkrafter ... bra idéer ... bredband... E-learning ... Internetportaler ... interaktivitet ... online ...effektivisering ... kompetensutveckling ...* och att föregående nyckelord i olika kombinationer kan ge upphov till ett stort antal berättelser i samhället, beroende på den

substans och de värderingar som berättandet ”fylls med” (avh: 107ff).

***gtm utställningen, Karlskrona 2 och
1000 år av framtidstro***

Utställningarna: *gtm The Global Tendency Machine* - okt 99, *Karlskrona 2* - nov 99 och *1000 år av framtidstro* - juli 2000 i Stockholm, har som en gemensam nämnare att de förlänger den dåvarande informationsteknologiska utvecklingen i form av visioner om framtiden.

I *gtm*-utställningen/installationen i ett nedsprängt skydds- och bergrum i centrala Karlskrona okt-99, handlar det om att åskådliggöra idéer och visioner där IT åskådliggörs som en upplösare av tidigare gränser, som är satta av teknologi i sin dåvarande och funktionsinriktade skepnad. Visionerna samt dess tillhörande idévärld, tar på ”*gtm*-utställningen” upp alltifrån IT-styrda robotar i form av insekter, människoliknande karaktärer i form av dataprogram till en mobil tillvaro i en global världsordning (avh:36ff).

I november -99 tar jag del av utställningen *Karlskrona 2* på Blekinge Läns Museum. Utställningen utgörs huvudsakligen av ett dataprogram som illustrerar idén om virtuell och interaktiv kommunikation - där ”verklighetens karlskronabor” via Internet skall ha kontakt med sina virtuella motsvarigheter i ett likaledes virtuellt konstruerat Karlskrona. Invanda tankegångar och sociala vanemönster skall utifrån denna idé lättare ifrågasättas och om disponeras än tidigare, eftersom det ”virtuellt” blir enkelt att prova ut något nytt med hjälp av IT. Kunskaps och erfarenhetsprocessen blir utifrån idén om *Karlskrona 2* något som vi därmed ”också” kan tillskriva dataprogrammet och kommunikationen mellan det ”virtuella och verkliga” (avh:95ff).

Utställningen *1000 år av framtidstro* på Nordiska museet juli-2000 i Stockholm, markerar att framtiden inte bara blir till utan att det är något som skapas av oss själva - i egenskap av aktiva aktörer i samhället. Fascinerad tar jag på utställningen del av det ”intelligenta kylskåpet” med inbyggd dataskärm, som förutom att förvara mat på sedvanligt vis också framställs som en framtida kommunikationscentral för hela familjen. I min tolkning blir kylskåpet en markör för idén om ständig närhet med hjälp av IT, tämligen oberoende av det geografiska avståndet familjemedlemmarna emellan. Kylskåpet blir ”också” en markör, som påvisar hur en dåtida innovation och artefakt blir inlemmad i en framtida digital tillvaro (avh:92ff).

Myten och dess tillhörande verklighet

”Myten och verkligheten” är dock en komplicerad relation. Vi är i egenskap av samhälleliga aktörer, bärare av ett tillstånd som både inrymmer myten och den verklighet som den utgör en del utav. Inte minst i de olika förhoppningar och drömmar, som vi ofta tillskriver en ny teknologi. Men relationen myt och verklighet utgör också det medel, som vi tolkar vår egen tillvaro med hjälp utav när den ger oss riktlinjer, en förståelseram att fungera efter i den dagliga tillvaron - även i själva praktiserandet av en ny teknologi, vilket i avhandlingen handlar om IT som en ny form av teknologi åren innan och året kring millennieskiftet.

Olika sätt att ”öppna upp” en samhällelig berättelse för demaskering dvs. att studera åtskillnaden av vad som egentligen är myt och dess ”tillhörande verklighet” har jag redogjort för i avhandlingens andra kapitel - *myten*. Jag beskriver i detta kapitel, hur det helt naturligt kan handla om att undersöka vilka aktörer, som gagnas ekonomiskt, socialt och även

politiskt av att förmedla olika former av berättelser i ett samhälle. Vidare, att studera hur praktiserandet av en ny teknologi ofta både ingår i redan befintliga strukturer och skeenden samt även skapar nya former av händelseförlopp i ett samhälle. Detta leder i sin tur ofta fram till ett mer eller mindre offentligt och fiktivt återberättande av det specifika händelseförloppet i fråga (Tengström avh:50f, Cronehed avh: 88ff).

Det är därmed också möjligt att penetrera det "samhälleliga berättandet" med frågeställningar, som i en myt ofta förekommer i form av förhoppningar och/eller i form av färdiga lösningar på olika scenarier, som utmålas av olika aktörer i ett samhälle - i vårt fall via "myten informationsteknologi". Det kan exempelvis handla om påståenden, där kommunikation via e-mail skall befrämja demokrati genom att göra politiskt tillsatta på nationell och internationell nivå mer tillgängliga för allmänheten, vilket faller på sin egen orimlighet när påståendet möter den enkla frågeställningen: Hur? I ett samhälle befolkat av miljontals användare av e-mail och Internet dvs. potentiellt sett miljontals enskilda och snabbt kommunicerbara referenter i relation till ett relativt fåtal politiker, som också har andra arbetsuppgifter än att befinna sig vid en dator (avh:67ff).

Kvar blir en berättelse av imaginär natur, en myt, som huvudsakligen inkorporerar det nuvarande politiska projektet i ett informationsteknologiskt sammanhang - även om IT och olika aspekter av demokrati mycket väl kan befrämja varandra. Internet och e-mail blir då ytterligare ett forum för både det privata och offentliga samtalet av "politisk karaktär", dock inte i enlighet med mytens framställan. I föregående analysmetod har jag haft nytta av både Cassirers sätt att avläsa den "symboliska formen" och Castoriadis sätt att

tillskriva det ”imaginära” som en kraft av påverkan i ett samhälle. Med andra ord, att både se vilka egenskaper som tillskrivs ett ”verktyg” i ett samhälle och att sedan ställa ”dessa egenskaper” i relation till olika aspekter av de verkliga förhållandena i samma samhälle - socialt, mentalt och ekonomiskt (Cassirer avh: 63f, Castoriadis avh: 46f).

Ett tredje sätt att demaskera informationsteknologiska mytbildningar är att undersöka hur informationsteknologin fungerar i IT-brukarnas vardag i arbetslivet och/eller på den egna fritiden. IT-myter ”landar då” i hur det konkreta praktiserandet av en teknologi fungerar i verkligheten och hur IT-brukarna själva ser på sin tillvaro.

En målsättning med det tredje kapitlet i min avhandling, är att låta några aspekter av IT-brukarnas röster bli hörda och att synliggöra sammanhanget för den förståelseram, präglad av informationsteknologi som de verkar inom i sitt dagliga värv i arbetslivet.

Jag finner i mina intervjuer med ”IT-brukarna i Byn Informationsteknologi” ett mönster där handhavandet av IT som en ”universalmaskin” inkorporeras i en mängd olika aktiviteter och arbetsuppgifter i samhället. Jag finner också helt naturligt att mina intervjupersoner ser en linje av kontinuitet i sina arbetsuppgifter, som är tämligen oberoende handhavandet av verktyget ”informationsteknologi”.

Delvis - men bara delvis när informationsteknologisk verksamhet utgör såväl ”mål som medel” i arbetslivet - gäller föregående påstående också de av mina intervjupersoner, som arbetar med utveckling av dataprogram på olika IT-företag. Design och grafisk utformning av hemsidor på Internet utgör intervjupersonen Marcus huvudsakliga intresseområde i sin ”informationsteknologiska verksamhet”. Dataprogrammera-

ren Sofie, ser de personliga kontakterna med olika serviceföretag, som både socialt och intellektuellt stimulerande. I en process där man tillsammans, programmerare och representanter för olika serviceföretag, funderar ut lösningar efter serviceföretagets kundkrets, dess olika behov och önskemål. På liknande grunder - en kontinuitet som delvis är oberoende av "verktyget informationsteknologi" - finner dataprogrammeraren Olof en utmaning i att låta sitt eget rationella tänkesätt möta dataprogrammets logik och sätt att fungera, där dataprogrammets olika funktioner måste fås att fungera inom en "given och logiskt uppbyggd" struktur. En logisk uppbyggd struktur, som Olof troligtvis även skulle kunna finna inom ett annat verksamhetsområde.

Linjen av kontinuitet i arbetslivet går igenom tre kraftfält av olika laddning

Om vi nu tänker oss tre kraftfält, som är vertikalt länkade till varandra. Det översta kraftfältet får ett positivt värde, som markerar ett överskott i den tillgång, som brukaren ger användandet av informationsteknologi på arbetsplatsen.

I kontrast ger vi det nedersta kraftfältet ett negativt värde - ett underskott i betydelsen av informationsteknologi på arbetsplatsen - där IT till och med kan upplevas som ett hinder för de "egentliga arbetsuppgifterna".

Tills sist ger vi det mellanliggande kraftfältet ett neutralt värde som står för jämvikt och balans. Ett förhållningssätt i vardagen och arbetslivet där IT anammas utan någon större reflexion, som en naturlig beståndsdel i tillvaron.

Igenom dessa kraftfält bestående av informationsteknologi "färdas" samtliga av mina intervjupersoners berättelser. I relation till den "linje av kontinuitet", som i intervjuerna är likvärdigt med ett sätt att förhålla sig mentalt och socialt till

det som de anser vara "kärnan i verksamheten" på sina respektive arbeten. Kortfattat handlar det om hur den digitala informationsteknologin i sitt nuvarande tillstånd kan upplevas påverka "linjen av kontinuitet" dvs. i positiv riktning, som ett överskott via det övre kraftfältet, eller i negativ riktning, som ett underskott via det undre kraftfältet. Slutligen i form av ett kraftfält som inrymmer vare sig alltför positivt eller negativt laddade upplevelser/värderingar av IT på den egna arbetsplatsen, vilket utgör det mellersta området i den hierarki som jag nu har utmålats. Ett kraftfält, som därmed kan benämnas "balans och jämvikt" i relation till upplevelsen av den kontinuerliga linjen, kärnverksamheterna i arbetslivet. En eller flera kärnverksamheter, som i sitt idealtillstånd kommer att gå oförändrade igenom detta kraftfält dvs. "kraftfältet IT" i sitt tillstånd bestående av konkret tillämpning.

I avhandlingen åskådliggör jag föregående resonemang, genom att med hjälp av mina intervjupersoners utsagor definiera vad som utgör kärnverksamheten i deras arbetsliv. Vidare, hur IT befrämjar eller tvärtom kan utgöra ett hinder för att arbetet skall fungera som det är önskvärt för den enskilda intervjupersonen i fråga. Detta utgör förvisso en subjektivt upplevd dimension av tillvaron i arbetslivet för mina intervjupersoner. Som socialantropolog och samhällsvetare är jag ändå övertygad om att exempelvis socionomen Marias berättande - där informationsteknologin upplevs som ett konkret hinder för hennes yrkesutövning i nära social samverkan med såväl klienter som kolleger - också bärs upp av andra personer med liknande profession. När jag informellt ställer hennes berättelse i relation till några andra socionomer i samma ålder, så finner jag att hon inte är ensam i sin upplevelse av handhavandet av IT i arbetslivet. Det är möjligt

att göra liknande konklusioner av hur informationsteknologin anses påverka yrkesutövandet i såväl positiv, som negativ riktning utifrån ett flertal av mina intervjupersoners berättelser. Denna form av problematik faller dock utanför avhandlingens målsättning som inte handlar om att definiera arbetssituationen för en specifik yrkesgrupp.

Generellt har jag däremot tidigare i avhandlingen åskådliggjort tendensen att IT och arbetet framför en dator inte befrämjar det ”nära lokala mötet, människa gentemot människa” på en arbetsplats. Arbetsplatser som tidigare har tillhandahållit såväl sociala kontaktytor, som social gemenskap av spontan och oplanerad karaktär gör det inte längre i samma omfattning. Denna process är helt naturligt inte omedveten bland arbetstagarna, vilket flera av mina intervjupersoner ger uttryck för (se intervjuerna i avhandlingen med Maria 154ff, Sofie 163ff, Eva 166ff, Marcus 184ff).

Förmodligen är det därför som två av mina intervjupersoner, vars arbetsuppgifter präglas av en stor självständighet gentemot sina kolleger och mer ensamt definierade tillhörigheter i sina professioner. Det handlar om etnologen och historikern Tor, samt försäljaren Niklas, som även efter informationsteknologins införande har en mycket positiv och en tämligen okritisk attityd angående IT på den egna arbetsplatsen. Att jämföras med de intervjupersoner som definierar sin arbetssituation som mer kollektivt baserad på det sociala planet, om inte annat som minnen från det förflutna - exempelvis Maria som är socionom och Eva som arbetar med att redigera och marknadsföra film.

Generellt finner jag att samtliga av mina intervjupersoner ingår i en slags ”samhällelig dragpelseffekt”, eller om man så vill en tempohöjning. Fler arbetsuppgifter kan nu fullgöras

av den enskilda arbetstagaren dvs. det som hon skall producera i de arbetsinsatser som åstadkommer en färdig produkt, ett färdigt resultat. När sedan allt fler ”färdiga resultat” snabbt och relativt enkelt med hjälp av digital teknologi kan länkas till allt fler ”färdiga resultat”, så sker en tempohöjning i ett perspektiv av ”samhällelig helhet” - även om arbetstagaren, producenten av den enskilda arbetsuppgiften inte alltid upplever sin egen arbetsprestation som ingående i ett sådant storskaligt sammanhang.

Effektivisering och en rationell hantering i det specifika arbetsmomentet ingår dock i samtliga av mina intervjupersoners berättelser. ”Verktyget informationsteknologi” utgör på så sätt ytterligare en referens till vad man anser sig kunna åstadkomma på sin arbetsplats i relation till det specifika sammanhanget - som ett hinder eller som en tillgång. Min intervjuperson Marcus som arbetar med att utveckla dataprogram, uttrycker en aspekt av detta tillstånd i avhandlingens tredje kapitel. Han ger då uttryck för att datahastighet också utgör en referens i relation till hantering av långsamare art, exempelvis att skicka ett brev jämfört med e-mail (avh:200ff).

Jag utläser i mina intervjuer att digitalisering, automatisering av olika funktioner i vårt samhälle, förvisso främjar både hastighet och en personlig anpassning av en tjänst och/eller en produkt. Paradoxalt nog främjar den digitala utvecklingen för närvarande, ofta även en form av ”fyrkantighet” inom den fastställda norm, den mall som ett dataprogram behöver för att fungera tillfredsställande. Med andra ord, inom den i förväg fastställda sfären av möjligheter - så länge du ”klickar på rätt ruta” och ger dataprogrammet ”rätt respons” för att funktionen skall leda vidare till nästa funk-

tion. Denna egenskap är i sig själv inget märkvärdigt, eftersom alla verktyg bara har ett begränsat register inom de verksamheter vilka de används. Risken finns dock, att när vi tillskriver verktyget andra egenskaper än vad det egentligen utträttar, eller låter det bli väldigt intimt förknippat med de verksamheter som det ingår i, så kan verktygets ursprungliga värde förändras. På så sätt kan exempelvis en motordriven bil och att färdas i hög hastighet under vissa tidsperioder bli tämligen synonymt med betydelsen av ”frihet”. Vidare, kan kommunikation via Internet, den fasta telefonen eller via dess mobila motsvarighet, komma att symbolisera en gränslös nåbarhet och tillgänglighet på i princip alla plan av den mänskligt sammansatta tillvaron. IT kan på liknande grunder ses som en slags ”förhöjare” av en mängd olika verksamheter i ett samhälle när ”verktyget informationsteknologi” också ingår i ”myten informationsteknologi” dvs. med parametern hur mycket vi är involverade i mytens sätt att tänka och fungera socialt - dess världsbild.

**Syntesen fortsätter i form av
en uppsummering av IT-brukarnas
konklusioner som sedan möter teoretikernas**

Samtliga av mina intervjupersoner bär på egna och direkt uttalade konklusioner som ofta befinner sig väl i linje med de ”IT-teoretiker”, som återfinns i avhandlingens fjärde kapitel.

Dataprogrammeraren Olof - 45 år/okt 2000 – berättar om hur företag dygnet runt, är såväl lokalt som globalt länkade till varandra via digitala och automatiserade system för fakturor och ordermottagning. I Olofs konklusioner återfinns därmed utsagor om arbetsprocesser av ökad automatisering som i sitt optimala tillstånd leder till ökad snabbhet och effektivitet. Det handlar om en rationalisering, som i sin tur

leder till en allt högre ”output” dvs. en allt högre ekonomisk vinst grundad på ökad effektivitet inom en mängd olika arbetsprocesser på ett enskilt företag. Nyckelfraser i Olofs funktionsinriktade utsaga utgörs därmed av ökad snabbhet, automatisering, rationalisering och effektivitet i den ständiga strävan efter en ”högre output”, som enligt Olof är naturligt förknippad med en likaledes allt högre kvalitet (avh:150ff).

Även socionomen Maria - 38 år/juni 2000 - tar upp processer av ökad snabbhet i handläggandet av olika ärenden, men också att beroendet av ett enda arbetsredskap - datorn - skapar stress på hennes arbetsplats. Hon förknippar datorn med processer av individualisering och effektivitet. Enligt Marias synsätt, beskriver hon denna process i termer av att arbetet framför datorn utgör en ”isolerad egokultur” som gör att utfallet kanske är bra för ekonomiavdelningen, men inte för personkontakterna och det kreativa tänkandet på den egna arbetsplatsen. Nyckelfraser i hennes fall blir precis som för Olof - den föregående intervjupersonen - ökad snabbhet, automatisering, rationalisering och effektivitet. För Marias del handlar det också om att arbetet med datorn leder till beroende, stress, processer av individualisering och social isolering. I Marias återberättande av sin arbetssituation, leder den ”högre outputen” inte till den kvalitet i arbetet med klienter och arbetskollegor som hon eftersträvar (avh:154ff).

Hos etnologen och historikern Tor - 44 år/avg 2000 - som arbetar på ett museum återfinns en tydlig medvetenhet om att den digitala informationsteknologin i grunden inte har förändrat hans arbetssituation. Den är fortfarande och precis som tidigare, präglad av individualitet samt ett stort eget ansvar för slutresultatet. Tor berättar om hur IT, datorn och Internet snarare ”underlättar och förädlar” hans förmåga till

bearbetning av sitt insamlade material, intervjuer och fotografier ute på fältet. Tor är varse om den effektivitetshöjning som det innebär att i allt högre grad själv kunna sammanställa sitt material med hjälp av en dator, men i hans fall utgör inte högre effektivitet i arbetet någon konflikt med olika aspekter av kvalitet – snarare tvärtom. Nyckelfraser blir i Tors fall ökad snabbhet, rationell hantering i kombination med kvalitet och IT, datorn och Internet som naturligt inlemmade i en arbetssituation som redan tidigare var präglad av individualitet till sin karaktär (avh:158ff).

Sofie - 22 år/nov 1999 - som arbetar med att utveckla dataprogram är väl medveten om att IT, arbetet framför datorn, e-mail via Inter- och Intranet minskar antalet personliga kontakter gentemot såväl kolleger som kunder. Hon redogör också för att det finns ett stort mått av personlig frihet under eget ansvar på hennes arbetsplats. Vidare berättar hon om en livssituation, där stress ingår i hennes livsmönster såväl på arbetet som på fritiden och att det är svårt att få tiden att räcka till. Kunskap och utbildning blir i Sofies berättande en färskvara och det krävs ständig vidareutbildning för att hålla sig a jour med den snabba utvecklingen inom den digitala informationsteknologin. I en tillvaro på arbetsplatsen som präglas av konkurrens och emellanåt av alltför ”skapade” informationsteknologiska behov gentemot konsumenterna enligt hennes egen uppfattning. Nyckelfraser utifrån hennes konklusioner blir att IT ger mindre sociala kontakter på arbetsplatsen i relation till en högre personlig frihet, hård konkurrens, ständig utbildning i relation till en snabbt fortskridande utveckling inom IT och emellanåt alltför ”skapade” behov baserade på utvecklingen inom digital informations-teknologi (avh:163ff).

I intervjun med Eva - 48 år/nov 2000 - som arbetar på ett stort mediaföretag med att redigera och marknadsföra film, handlar det för företaget om att möta kostnadseffektiv konkurrens från mindre och små mediabolag på grund av deras möjligheter att använda "billig" digital teknologi i bild och ljudbearbetningen. Även Eva berör hur användandet av IT på arbetsplatsen - informationsteknologi i mediaproduktionen, lokal och global kommunikation via e-mail - har minimerat de sociala kontaktytorna och hur det finns en allmän medvetenhet på företaget att det förhåller sig så. I processen av ökad individualisering av arbetsuppgifterna, anser hon att någonting" har förlorats i den kollektivt kreativa arbetsprocessen. Utifrån Evas berättande om sin arbetssituation präglas den av hård konkurrens och det handlar om att följa med i den informationsteknologiska utvecklingen eller bli lämnad utanför. Hon är också medveten om att hon aldrig kommer att bli lika bra i hanterandet av IT som den kommande "uppväxande" generationen. Eva vänder dock denna problematik till en konkurrensfördel i det nödvändiga bemästrandet av både "gammal och ny" teknologi på den egna arbetsplatsen - år 2000. Den högre outputen - kostnadseffektiv konkurrens, IT utvecklingen som en viktig konkurrensfaktor på arbetsplatsen, individualiseringsprocesser och minimerade sociala kontaktytor i användandet av digital informationsteknologi, att någonting kreativt har också gått förlorat i avskaffandet av den tidigare kollektiva arbetsprocessen och den yngre generationen kommer alltid att ligga före den äldre i användandet av IT - utgör därmed nyckelfraser i hennes analys utifrån sin egen situation på arbetsplatsen (avh:166ff).

I min uppsummering av intervjupersonernas egna konklusioner är vi nu framme vid Niklas - 39 år/dec 2000 - som är försäljare av råmaterial till plast. Han beskriver en arbetsprocess som har blivit alltmer tidseffektiv i mötet ”säljare och kund”, med hjälp av den bärbara datorn och att vara mobilt uppkopplad till Internet. Det handlar nu om att ”också” på fältet kunna hålla sig a jour med den senaste försäljningsstatistiken. Vidare, att ute på fältet snabbt kunna överföra information ifrån producenten av plastråvara som befinner sig i Asien till kunderna i Sverige. Niklas berättar även om sin insikt, att ett dataprogram också alstrar en viss ”fyrkantighet” eftersom det helt naturligt inte har förmågan av att ”känna in” olika försäljningsstrategier dvs. att exempelvis i början sälja ett litet parti plastråvara för det något lägre priset vid stora volymer, för att sedan kunna sälja ett stort. Niklas är anställd på ett företag där det råder hård konkurrens (avh:172ff).

Han förmedlar i återberättandet en vetskap om hur lätt han är utbytbar som person och försäljare på arbetsplatsen. Denna form av arbetssituation leder till motstrategier och ett ”revirtänkande” som handlar om att inte ”tömma allt sitt vetande” och sin kundinformation i företagets databas och därmed alltför enkelt göra sig utbytbar i relation till sina kolleger. Han skulle i nuläget år 2000 - med hjälp av modern informationsteknologi - kunna arbeta nästan helt och hållet hemifrån samt ute på fältet. Niklas vill dock ha ett kontor utanför det egna hemmet för att inte ”tappa den sociala biten”, som förekommer vid exempelvis luncher och kaffepauser på en arbetsplats. Nyckelfraser utifrån användandet av ”verktyget IT” i den egna arbetssituationen blir i Niklas version: Decentraliserade funktioner, tids och kost-

nadseffektiv, att fler arbetsuppgifter ligger på försäljaren, att ett dataprogram alstrar också en viss ”fyrkantighet”, hård konkurrens och motstrategin att inte göra allt sitt vetande och kunskap tillgängligt i företagets databas (ibid).

Slutligen har vi uppsummeringen av dataprogrammeraren och webbdesignern Marcus - 39 år/hösten 1999 – och hans egna konklusioner i intervjuerna som gjordes hösten år 1999 till och med år 2000. Hans berättande berör alltifrån tillvägagångssättet vid anställningsintervjuer hos olika IT-företag till den första längre anställningen i ett ”hårdsatsande IT-företag” året omkring millennieskiftet. Utifrån Marcus tankegångar, värvas han i sin anställning på IT-företaget mer till en ”livsstil” än en vanlig traditionell form av fast anställning dvs. ett vanligt lönearbete med fast reglerade arbetsuppgifter och arbetstider. I praktiken visar sig detta senare mer vara ett retoriskt förhållningssätt, en attityd utåt gentemot kunder än den verklighet, den konkreta arbets-situation som sedan blir hans egen. Total lojalitet gentemot företagets olika former av policy i alla fall i ett ytligt perspektiv, är dock en nödvändighet för att få behålla arbetet på en mycket konkurrensutsatt arbetsplats. Och just Marcus egna konklusioner om skillnaden mellan retorik, attityd och det verkliga förhållningssättet på arbetsplatsen präglar mina intervjuer med honom. Enligt Marcus finns det en allmän medvetenhet på företaget om att arbetet framför en dataskärm är socialt och psykologiskt isolerande. ”Medicinen emot denna sjukdom” är gemensamma verksamheter och fester i IT-företagets regi. Marcus berättar vidare om att ”data-hastigheten” som refererande hastighet ofta återfinns i den arbets-situation som IT-företaget alstrar i ett högt uppdrivet arbetstempo. Där ”snabbhet” enligt Marcus ofta utgör mått-

stock för effektivitet. I sin tur skapar detta motstrategier i ”projektarbetets form” där ett arbete ofta beräknas ta något längre tid än vad det gör i praktiken - allt för att sänka det högt uppdrivna tempot och få in ”luft i systemet” eller om man så vill, att få tid för återhämtning. Det ”livslånga lärandet” tar Marcus upp som en nödvändig förutsättning för att behålla arbetet och ej hamna utanför den snabba utvecklingen inom IT. Det geografiska arbetsfältet för IT-företaget - där Marcus arbetar - är globalt och arbetskraften förutsätts vara mobil och flyttbar i ett likaledes globalt perspektiv. ”Utåt och ytligt sett” är företaget en ”platt organisation med vi-känsla”, vilket var en organisationsform som var ”på modet” för många företag under denna tidsperiod - i slutet av 1990-talet till året omkring millennieskiftet 2000 - i fråga om reell maktutövning är det dock inte så. Jag finner därmed, återigen utifrån Marcus egna konklusioner, skillnaden mellan ”retorik och praktik”. Nyckelfraser utifrån hans berättande är; att arbetet framför datorn är mentalt och socialt isolerande, arbetet som en livsstil med individuell mobilitet på en global arbetsmarknad, datahastighet som referens för snabbhet i arbetsprocessen och högt tempo som referenspunkt för effektivitet, hård konkurrens, det livslånga lärandet för att hålla sig ajour med IT-utvecklingen samt ”projektarbetets strategi” att om möjligt beräkna arbetsinsatsen på en längre tidsrymd än det tar i praktiken för att få tid för återhämtning och IT-företaget som en platt organisation med social och mental ”vi-känsla” som dock inte är platt i fråga om reell maktutövning (avh:182ff).

IT-teoretiker fokuserade på funktionen

I det fjärde kapitlet presenterar jag nio vetenskapsmän som representerar delar av den internationella forskningsfronten

avseende IT som ett fenomen och en kraft av påverkan i samhället. Dessa vetenskapsmän och ”IT-teoretiker” kännetecknas av att deras böcker översattes till svenska. På så sätt blev böckerna tämligen enkelt tillgängliga för den svenskspråkiga läsekretsen via biblioteken och i bokhandeln - i ett lokalt och nationellt perspektiv, åren innan och året omkring millennieskiftet.

Vetenskapsmännen representerar i sin forskartillhörighet olika ämnesspecifika tillhörigheter. Det är möjligt att utifrån deras professioner utvärdera sättet som de avläser vår nutida och IT-relaterade tillvaro på. Ett annat sätt att uttrycka innebörden i föregående textstycke, är att dessa vetenskapsmän befinner sig inom olika hierarkiska system av prioritet på det mentala planet - så kallade ”kognitiva hierarkiska pyramider av prioritet” (se George Lakoff 1996:28ff analys - dock med en annan fokusering). Exempelvis en teknolog eller en ingenjör avläser oftast en utveckling baserad på informationsteknologi, annorlunda än en sociolog eller som i mitt fall, en socialantropolog och samhällsvetare. Bland mina ”IT-teoretiker” som jag analyserar i min avhandling, finns det en markant skillnad mellan de som penetrerar IT utifrån ett huvudsakligen teknologiskt funktionsinriktat perspektiv respektive de vetenskapsmän som har ett mer samhällsorienterat och kritiskt synsätt till vad den informationsteknologiska utvecklingen bär med sig, i egenskap av samhällsförändrande kraft.

Båda dessa grupperingar är naturligtvis intresserade av ”teknologiska funktioner” och ”effekterna”, eller om man så vill ”konsekvenserna” av digital informationsteknologi i ett mänskligt och samhälleligt sammanhang. Begreppen ”teknologiska funktioner” respektive ”teknologiska effekter,

konsekvenser” hamnar dock i olika fack av hierarkisk prioritet hos dessa båda grupperingar. Bland IT-teoretikerna i min avhandling, finner jag att ”funktionen” i sin teknologiskt visionära form får en hög grad av prioritet hos Nicholas Negroponte - chef för ett media laboratorium, med tillhörighet till Massachusetts Institute of Technology - MIT. Även Michael Dertouzos driver huvudsakligen en mycket funktionsinriktad visionär analys utifrån sin teknologiska professionsstillhörighet, som chef för den datavetenskapliga institutionen på MIT i Boston, USA (avh:220ff).

Men även i matematikern och pedagogen Seymour Papert samt i sociologen och psykologen Sherry Turkles texter, är det möjligt att avläsa hur funktionalitet på det visionära planet präglar deras analyser utifrån deras respektive professionsområden. Det handlar om barnets förmåga till interaktion med olika former av dataprogram och Internet som en befrämjande kraft i undervisningssituationen för pedagogen S.Papert. Vidare, olika former av rollspel på nätet som i psykologen S.Turkles analys besitter en stor potential till att utgöra en terapeutisk och mentalt läkande kraft för den enskilda individen. Därmed får den teknologiska funktionen ett högt värde i deras analyser och effekten utifrån praktiserandet av IT utgör då en visionär form, som ofta blir lika visionär som funktionen när den avhandlas i ett generellt och övergripande perspektiv - främst riktad emot framtiden (Papert avh: 211ff, Turkle avh:214ff).

Arkitekten William J. Mitchell är likaledes tydligt funktionsorienterad i sin analys av det rådande och framförallt kommande IT-samhället. Hans ser i IT en teknologi med stor kapacitet att skapa nya och automatiserade funktioner i vår egen närmiljö. Samhällsanalysen inskränker sig i hans fall

mestadels till att tydliggöra att tillgången till digital informationsteknologi måste fördelas rättvist och enligt demokratiska ideal, så att i princip ingen ofrivilligt skall kunna stå utanför tillgång till dator och Internet (avh:218ff).

William J. Mitchell var, liksom de hittills nämnda vetenskapsmännen verksam vid MIT - Massachusetts Institute of Technology, åren innan och kring millennieskiftet. Utifrån dessa vetenskapsmäns texter är det enkelt att utläsa hur de bär på en hög grad av tilltro till den marknadsanpassade sfären av det västerländska samhället. Texterna berör IT som en aktiv kraft av påverkan, i ständig utveckling. Det handlar i deras fall om att studera möjliga funktioner som inryms både i den digitala informationsteknologins befintlighet och i det kommande framtida praktiserandet av IT.

Överskridare av territoriella gränser - konklusion nr.1 möter nu en av mina intervjupersoners utsagor

Föregående "IT-teoretiker" på MIT avhandlar interaktionen människa, dator och Internet, som en överskridare av territoriella gränser som i sin tur huvudsakligen analyseras i ett perspektiv fyllt av visioner inför framtiden. Intervjupersonen Niklas som är försäljare av råvara till plast, beskriver "också" en territoriellt överskridande kommunikation via Internet - utifrån sin arbetssituation. Han berättar om hur kunderna direkt tar kontakt med den ansvariga försäljaren av plastråvara när de får problem i produktionen. Försäljaren skickar i sin tur ut någon som kan ta bilder med en webbkamera på den felaktigt formgjutna plastprodukten. Sedan skickas bilder och kördatan direkt över till Asien via Internet och svaret kommer inom några få timmar. I Niklas berättande får jag samtidigt ta del av arbetsvillkor, som hos alla parter präglas av strävan efter en hög grad av tidseffektivitet. Hos

tillverkarna av produkter i plast tar det sig uttryck i att kostnaden för maskinerna är så hög att de i princip inte får stå stilla enligt Niklas eget berättande (avh:174ff).

Det livslånga lärandet - konklusion nr. 2

Processer av livslångt lärande berörs av "IT-teoretikerna ifrån MIT". Min intervjuperson Marcus - som sysslar med webb-design och programmering på ett större IT-företag - beskriver hur det "livslånga lärandet" garanteras på företaget och hur varje medarbetare måste vidareutbilda sig 100 timmar i olika kurser varje år. Under dessa 100 timmar betalar företaget lön som vanligt och den anställde får även 25 000 kronor per år som hon måste köpa böcker för. Enligt Marcus garanterar detta förfaringssätt att den anställde håller sig uppdaterad med den senaste utvecklingen inom digital informations-teknologi - utifrån ett perspektiv på tillvaron i utbildning och i arbetsliv, där den programvara som exempelvis Marcus lärde sig hantera för drygt ett år sedan inte längre används (se avh:187f).

Inkludera/exkludera - konklusion nr. 3

Digital informationsteknologi framställs också ofta av "IT-teoretikerna vid MIT" som en slags "urkraft" i sin snabba form av utveckling. En konsekvens av detta är hur praktiserandet av en ny teknologi både kan inkludera och exkludera människor på en arbetsplats dvs. inkludera personer som på en arbetsplats anammar en ny teknologi kontra exkludera personer som ej tar till sig det nya förhållningssättet. Eva - min intervjuperson som arbetar med att redigera och marknadsföra film - ger tydligt uttryck för denna process av "inkludering kontra exkludering". Hon berättar att det på hennes arbetsplats inte finns plats för de som inte följer med den digitalteknologiska utvecklingen. Kombinationen av kunskap

i hanterandet av gammal och ny teknologi ser Eva både som en förebild och hennes egen överlevnadsbara nisch för att få behålla arbetet. Eva är också väl medveten om att hon kanske inte lyckas förvara sin position på mediaföretaget och att det i så fall ingår i ”spelets regler” (avh:170f).

Teoretiker fokuserande på effekter i samhället och kritisk granskning av IT

Fem av nio ”IT-teoretiker” har jag redan kortfattat berört i detta mitt femte och avslutande kapitel, som också utgör en summering av avhandlingen. Därmed återstår fyra ”IT-teoretiker” och det som skiljer dem ifrån vetenskapsmännen ifrån MIT är ett tydligt kritiskt förhållningssätt till en samhällsutveckling som är alltför fokuserad på teknologisk utveckling dvs. den utveckling i samhället som digital informationsteknologi är inorporerad i. I pyramiden av ”kognitiv prioritet” får därmed den avläsbara ”effekten” som en teknologi alstrar på vårt rådande samhälle en hög prioritet. Om än inte lika visionärt funktionsinriktat emot framtiden som synsättet hos dem som vi nu kan benämna ”MIT’s IT-teoretiker”.

I allt högre hastighet - konklusion nr. 4

Stadsplaneraren, filosofen Paul Virilio avläser effekten av allt högre hastigheter. Vad som händer när ny teknologi samverkar med befintliga strukturer i samhället dvs. händelseförloppet när teknologisk utveckling skapar allt högre hastigheter som påverkar vår existens som människor, samt till och med ger oss nya grunder att avläsa tillvaron utifrån. I Virilios analys, är det möjligt att avläsa hur den högre hastigheten alstrar processer av förändring på i princip alla plan av den samhällsligt och mänskligt sammansatta tillvaron (avh:224ff). En beskrivning av högre hastighet och ett alltmer

stegrad arbetstempo, ger flertalet av mina intervjupersoner uttryck för.

Dataprogrammeraren Olof redogör för en helt elektronisk automatiserad kedja, bestående av elektronisk ordermottagning där stora delar av det som tidigare kallades ”lager” befinner sig i en likaledes ”kontinuerlig kedja av transport” - mellan mottagare och avsändare, mellan producent och konsument. Dygnet runt är det elektroniska ordersystemet öppet och fungerande för kommunikation utan något egentligt behov av mänskliga mellanhänder (avh:151ff).

Min intervjuperson Marcus - som arbetar med dataprogram och webbdesign på ett IT-företag - beskriver en arbetssituation där ”datahastighet” via överföring och i den konkreta arbetssituationen utgör en referens för effektivitet. Det handlar då om datorbaserade arbetsuppgifter där snabbhet blir synonymt med effektivitet (se avh:200ff).

Socionomen Maria beskriver hur arbetet med dator ofta dominerar i en arbetssituation som tidigare var mer riktad gentemot människor - kollegerna och klienterna. I handhavandet av allt fler arbetsuppgifter med hjälp av dator, finns det inte längre tid för samma spontana, kvalitativa och personliga möten med vare sig klienter eller kolleger (avh:167ff).

Intervjupersonen Niklas, arbetar med att sälja råvara till produkter gjorda av plast. I hans fall handlar det om ökad snabbhet i hela förfaringssättet ifrån leveransen av produktanpassad råvara i Asien till färdig produkt i Sverige. Med hjälp utav modern informationsteknologi har han direkt kontakt med sina leverantörer i Asien, vilket sätter tydliga spår i sättet som han och övriga aktörer bedriver sitt arbete på. Det handlar om en ökad snabbhet i hela förfaringssättet från leveransen av produktanpassad råvara i Asien till färdig

produkt i Sverige. Niklas säger sig nu vara mer inriktad på sitt arbete som försäljare, med såväl ökad intensitet som effektivitet i kontakten med kunderna. Han beskriver också en arbetsmiljö, där kostnaden för maskinerna som tillverkar produkter i plast, är så kostnadseffektivt beräknad att några längre avbrott i produktionen inte är möjliga - med ett ökat tempo i hela arbetsprocessen som följd (avh: 173ff).

Flexibilitet och kortsiktighet - konklusion nr. 5.

Sociologen Richard Sennett påvisar en nutida samhällsutveckling som alstrar livsstrategier baserade på flexibilitet, såväl privat som i arbetslivet, samt den kortsiktighet i framförhållningen som det ofta innebär. I Sennetts analys handlar det om en samhällsstruktur bestående av globala marknadskrafter i snabb samverkan med hjälp av IT dvs. globala marknadskrafter, vars existens är flyktig och därmed skapar instabilitet på den lokala nivån i ett samhälle. Vidare, att i den ständiga beredskapen att möta förändringar som inte är förutsägbara skapas inga långsiktiga livsstrategier för aktörerna i fråga. Exempelvis i livsstrategier som är baserade på att ingå i ett lokalt och kollektivt sammanhang, som sin tur är baserat på kontinuitet, socialt och mentalt. Ett kompletterande sätt att redovisa Richard Sennetts analys, är att digital informationsteknologi och de fria marknadskrafterna ingår i skapandet av en ”kultur” som upplöser den tidigare formen för social täthet och kollektiv gemenskap. Denna process av upplösning sker både i arbetslivet och i det egna hemmet. I det sistnämnda fallet, i relationerna mellan föräldrar och deras barn, det handlar då om ett socialt livsmönster som inte längre grundas på tradition och beständighet i form av överförbara normer och värderingar (avh:227ff).

Hos mina intervjupersoner tar tankegångarna om ”flexibilitet och avsaknaden av social täthet” i arbetslivet olika uttryck. För dataprogrammeraren Olofs handlar det om automatiska system för ordermottagning, som till stor del administreras utan mänskliga mellanhänder (avh:151ff).

I socionomen Marias fall handlar det däremot om upplösning av social täthet i den konkreta arbetssituationen, samt att i alltför stor utsträckning känna att hon handhar sina klienters problematik via dator och inte som tidigare via samtal. Och just spontana och kreativa samtal har för henne blivit en bristvara på den egna arbetsplatsen (avh:154ff).

Även Eva som arbetar med att redigera och marknadsföra film skönjer ett mönster, där kollektiva samarbetet har minskat. På en arbetsplats där det sociala umgänget har minimerats i situationer och arbetsuppgifter, där man förr ofta hjälptes åt och inte behövde köpa tjänster internt – spetskompetens - på samma sätt som idag (avh:167ff).

Mobilitet och makt - konklusion nr. 6

Sociologen Zygmunt Bauman utkristalliserar ”mobilitet” som en faktor med högt värde i det nutida samhällsbyggandet baserat på IT och nätverk. Till detta anför han en makt- och klassanalys, där endast den samhällsekonomiska eliten har resurser nog att vara tillräckligt mobila dvs. i relation till samtidens ”globala och nätverksbyggande spelplan” i produktionen av varor och tjänster. Även i Baumans analys - i enlighet med Richard Sennetts - präglas vår nutida samhällsutveckling av reducerade möjligheter att ingå kollektiva sociala gemenskaper, som är djupgående och varaktiga över en längre tidsrymd. Ett annat sätt att uttrycka problematiken på, är att kollektiva och lokalt stabila gemenskaper - socialt djupgående samt varaktiga över tid - alltmer ersätts av ytliga

och temporära motsvarigheter utifrån idealtillståndet ”global mobilitet”. Ett tillstånd som dock är onåbart för de allra flesta, men som ändå utgör en kraft av påverkan för samhällets olika aktörer i stort (se avh:231ff, 248f).

Hos mina intervjupersoner, etnologen och historikern Tor samt Niklas som är försäljare av plastråvara, underlättar användandet av digital mobil kommunikationsteknologi ett redan tidigare mobilt och individualiserat arbete - där social gemenskap i relation till arbetsuppgifterna inte har så hög prioritet (Tor avh:158ff, Niklas avh:173ff).

Enligt dataprogrammeraren och webbdesignern Marcus, utgör mobilitet - såväl nationellt som internationellt - en förutsättning för att både få och bibehålla sitt arbete. Företaget kontrollerar därför noga om en blivande medarbetare kan svara upp gentemot dessa normer. En ensamstående anställd anses som mer mobil än en medarbetare med familj och barn. Marcus som är gift samt har två äldre barn i sitt äktenskap, måste därför tydliggöra sin förmåga att vara mobil och geografiskt rörlig för sina arbetsgivare i IT-företaget. Vidare, är Marcus medveten om att han är ersättningsbar på sitt företag och att ”vi-känslan” som skapas på IT-företaget egentligen ingår i en fast struktur av maktrelationer och konkurrens. Marcus berättar, att det framförallt bland yngre killar på företaget finns en mer genuin ”vi-känsla”. Dessa yngre killar i tjugooårsåldern, köper mycket aktier i IT-företaget samt satsar på att det skall bli mer lönsamt ”också” för att deras eget aktieinnehav då ökar i värde (avh:183ff).

Mina intervjupersoners egna tankegångar kring deras situation i arbetslivet ligger väl i linje med mina IT-teoretikers konklusioner - Virilio, Sennett och Bauman - angående komplexiteten i den mångfald av automatisering och snabb

kommunikation som möjliggörs med hjälp av digital informationsteknologi. Samt, att det ekonomiska system som går i täten för denna form av utveckling är marknadsekonomisk och nätverksbaserad till sin karaktär. ”Bieffekter” i en utveckling bestående av ökad flexibilitet och snabbhet i arbetshanteringen blir därmed ”kortsiktighet” i arbetsmiljöer där den sociala tätheten minskar, ofta till förmån för strategier av individuell konkurrens.

Makroperspektiv och pluseffekter - konklusion nr. 7 möter mina intervjupersoners utsagor

Manuell Castells utkristalliserar i sin analys en samhällsförändring som mynnar ut i vårt nutida och än mer framtida nätverkssamhälle baserad på digital informationsteknologi. Han redogör för en ”pluseffekt” där delarnas samverkan påverkar världssystemet i sin helhet - ett världssystem som nu är i upplösning. För Castells handlar det om en upplösning, som möjliggör ett vakuum i ett samhälles utveckling och som i sin tur medger förändring. Med andra ord, den effekt av ny samhällsupbyggnad som de enskilda delarna, företeelserna alstrar i samverkan. Jag åskådliggör nu ”pluseffekten” i en version, som är baserad på en fotnot av Manuell Castells (2000: vol 3 s. 380 och avh: 243):

Datorer och digital mikroteknologi + Allmänt tillgänglig mobil telekommunikation + Genmanipulation + Elektroniskt integrerade globala finansmarknader som arbetar i realtid + En globalt sammanbunden kapitalistisk ekonomi + En majoritet av de utvecklade ekonomiernas urbana arbetskraft är sysselsatta inom kunskaps- och informationsbehandling + Sovjetväldets fall + Kommunismens bortdöende + Det kalla krigets slut + Delar av Asien som jämbördig part i den globala ekonomin + Utmaningen emot patriarkatet + En

allmän medvetenhet om betydelsen av miljövard + Tidlös tid i ett globalt nätverkssamhälle .

I enlighet med Castells metod att utkristallisera nätverks-samhället i form av ”samverkande pluseffekter” gör jag en liknande ansats vad som gäller mina intervjupersoners ut-sagor - utifrån deras respektive arbetssituation. Jag finner då att ”pluseffekterna” kan utgöras av följande beståndsdelar:

ökad snabbhet + automatisering + rationalisering + strävan efter den ”högre outputen”+ processer av individualisering + mindre personliga kontakter på arbetsplatsen + hård konkurrens + ständig utbildning i relation till en snabbt fortskridande utveckling inom IT + kostnadseffektiv konkurrens + IT utveckling som en viktig konkurrensfaktor på arbetsplatsen + någonting kreativt har också gått förlorat i avskaffandet av den tidigare kollektiva arbetsprocessen + att den yngre generationen ligger före den äldre i användandet av IT + decentraliserade funktioner + tids och kostnads-effektiv + att ett dataprogram också alstrar en viss ”fyrkantig-het” + arbetet som en livsstil + social och mental ”vi-känsla” på ett enskilt företag dock inte i fråga om reell maktutövning + individuell mobilitet på en global arbetsmarknad + datahastighet som referens för snabbhet i arbetsprocessen + högt tempo som referenspunkt för effektivitet.

En bild framträder nu av en arbetsmiljö som delvis är tradi-tionell men också ny i skapandet av en ”överväxel” avseende decentraliserade funktioner och processer av individualise-ring på den enskilda arbetsplatsen. Detta i samverkan med en ofta hård konkurrens och högt uppdrivet arbetstempo för mina intervjupersoner, liksom betydelsen av att hålla sig upp-

daterad i hanterandet av den snabba utvecklingen inom informationsteknologi.

Hypens grammatik och min definition av begreppet hype - en repetition och vidareutveckling

Vi är nu framme vid avhandlingens avslutning, som tar upp och vidareutvecklar introduktionen av IT i egenskap av en ”hype” i vårt samhälle åren innan och omkring millennieskiftet år 2000.

I min definition och användning av begreppet hype i avhandlingen, utgår jag ifrån att hypen i sin grundform består av fyra element.

Det första utgår från begreppet hyperbol, som i talspråk innebär en medveten överdrift - exempelvis att solen skiner stekhet, eller att något kan beskrivas som så nydanande, som om det aldrig tidigare har skådats etc. När jag överför ”kärnan” i föregående tankegångar till begreppet ”hype”, finner jag att det handlar både om en förväntan och en medvetenhet om att denna förväntan kan vara överdriven, vilket därmed utgör det första elementet i begreppet hype.

Det andra elementet utgörs av den öväxeln en hype ofta lägger på det som skall förändras - hypereffektiv, hyperekonomisk, hypermodern etc.

Det tredje elementet utgörs av att en hype ”också” kan betecknas som ett tillstånd av stimulans med hjälp av en drog. I min definition tar därmed jag fasta på det euforiska tillstånd som en hype kan länkas samman med.

Det fjärde elementet som jag använder mig av i avhandlingens definition inryms i ordet ”efterklokhet” dvs. att hypens utfall bara kan utvärderas när dess nyhetsvärde och det pådrag som hypen skapar kring en specifik företeelse har mattats ner, avklingat samt rutiniserats ner i ett samhälles

vardag - först då är det möjligt att svara på frågor som: Vad hände egentligen och hur blev det egentligen?

Den definition som jag anlägger i min beskrivning av hypen som ett samhällsfenomen blir att den kan liknas vid ett tillstånd av eufori, en ”kick” för ett stort antal aktörer i ett samhälle. En ”eufori”, ett tillstånd utöver det normala som också besitter visionära egenskaper. Hypen för in drömmar och förhoppningar som kan tillskrivas ett specifikt skeende, det som är på gång i ett samhälle och ger på så sätt ofta en slags ”överväxel” åt en likaledes specifik utvecklingstendens. En hype kan ofta uppstå i enlighet med nationella, internationella och globalt gällande förhoppningar och/eller riktlinjer angående såväl olika ideologier eller som i avhandlingens fall en teknologi - IT - men hypen kan också växa fram på mer spontana folkliga grundvalar.

En hype kan härbärgera olika former av ”ismer” alltifrån nationalism till internationalism, traditionalism till modernism etc. Kombinationer av ideologi, teknologi samt ett specifikt förhållningssätt i ett samhälle är naturligtvis alltid möjliga att göra, precis som marknadskrafter, PR och manipulativa strategier kan ingå i underbyggandet av hypens euforiska egenskaper. En hype vars egentliga utfall först kan utvärderas när dess euforiska egenskaper har avklingat.

I ett historiskt perspektiv är det många tillstånd som i ett samhälle kan klassificeras som hyper. Emigrationsvågen från Sverige till USA i slutet på 1800-talet och i början på 1900-talet har många drag av det som kan benämnas hype, trots att grunderna för emigration ofta utgjordes av religiöst, politiskt och ekonomiskt förtryck. Berättelserna i breven hem ifrån de första emigranterna skapade en förväntan hos många människor om väsentligt bättre livsvillkor i det nya landet.

Amerikanska intressen och kommersiella krafter som järnvägsbolag, industri i USA och inte minst de stora rederier som skötte överfarten, hade stora ekonomiska intressen av en likaledes storskalig invandring. Berättelser om USA som ”möjligheternas land” spreds via dåtida media - i tidningar och i reklam. Men, någonting konkret hände också under de olika perioderna av utvandring ifrån Sverige till USA, som ifrån mitten av 1800-talet till 1930 omfattade drygt en miljon människor. Många fick det säkert bättre utifrån sociala, ekonomiska och ideologiska kriterier, men inte alla - och då förmodligen inte heller i enlighet med den förväntan som många av dessa dåtida emigranter bar på på (se J.Raban: 2000. U.Bejbom:1995. Bengt Hjord:1992. A.Widen:1972).

Även den storskaliga marknadsföringen och försäljningen av personbilar i Sverige efter andra världskriget kan klassificeras som en hype. En hype där media, den privata produktionen och konsumtionen av bilar samverkade. Mellan åren 1945 och 1965 ökade antalet personbilar från cirka 50 000 till 1,8 miljoner. 1980 myntades sentensen *utan bilen stannar Sverige* i det offentliga samtalet (se Jan Hult 1989:297ff, avseende bilens och bilismens historik Emin Tengström 1998:16ff). På ett plan åskådliggör denna sentens också skillnaden i synsätt på bilen som en enstaka lyxartikel i ”bilens barndom” till massbilism som oundgänglig förutsättning för upprätthållandet av vårt nuvarande samhälle dvs. bilen ifrån lyx- till vardaglig bruksartikel. Liknande konklusioner går att göra med många andra innovationer som tåget och järnvägen, flyget, radion och telefonen (se Bosse Sundin 2001:185-321).

Jag ämnar nu förmedla hypen som en ”kultur” i denna den avslutande delen av min avhandling, och:

Utgångsläge nr. 1 för en hype är

att dess budskap görs, respektive blir, nåbart för så många människor i ett samhälle som möjligt. Det handlar då om att vi kommer i kontakt med ”hypens tankevärld” främst på det idémässiga planet. Att hypens budskap blir nåbart innebär dock inte att majoriteten av människorna i ett samhälle omedelbart börjar anamma dess praktiserande – exempelvis vid införandet av en ny teknologi. Observera att samma utgångsläge för analys också kan vara giltiga för en ideologi, ett religiöst eller politiskt budskap och de verksamheter utifrån dessa grunder, som det då leder till.

Att ta ställning för eller emot ”hypens budskap” dvs. det innehåll, eller den potential som man avläser i hypen utgör även det att komma i kontakt med den. Med andra ord, alla blir inte religiösa under en väckelserörelse och i en hype på teknologiska grunder blir till en början inte alla ”praktiserande medlemmar” av det nya förhållningssätt i agerandet som det nya verktyget ofta kräver – i detta scenario inryms såväl ”föregångare som eftersläntrare”. Exempelvis blir inte alla bilägare till en början när den introduceras i ett samhälle, men ”idén” om att färdas i bil når ut betydligt snabbare än ”dess verklighet”. Det sker också snabbare än de samhällsstrukturer som skall ”svara upp” gentemot möjligheten av att äga och färdas i en bil. Det handlar då om byggande av vägar, servicestationer och att produktionen av bilar skall kunna möta ekonomiska resurser, som är stora nog för att gemene man skall kunna köpa sig en bil.

På liknande grunder går det att avläsa hur IT, datorn och Internet introduceras i vårt nutida samhälle, samt inom en mycket kort tidsrymd genomgår tillståndet av introduktion, hype och verktyg i vardagen.

Det digitala informationssamhället

- en fråga om att passa in eller ej

Om vi nu låter hypen utgöra en kraft av påverkan i samhället - i vårt fall avseende en storskalig satsning på digital informationsteknologi - finner vi att IT utgör både en inkluderande och exkluderande kraft i samhället. En del aktörer finner det funktionellt och befrämjande att använda sig av IT och andra motsatsen dvs. utifrån det specifika sammanhang som digital informationsteknologi inlemmas i avseende yrkesliv och fritid.

Den peruanska antropologen Rodrigo Montoya (1992:22ff) redogör för hur en person skapar en bild av sig själv för att undersöka hur hon passar in ett specifikt samhällssystem. Personen i fråga undersöker då hur utfallet blir, om hon anpassar sig och tar till sig de färdigheter som krävs för att ingå i samhällsmodellen som dominerar. Montoya åskådliggör på så sätt hur andinska indianer i Peru söker tillträde till den samhällsmodell, som utgår ifrån de aktörer i det peruanska samhället som innehar makten över samhällets ekonomiska och sociala resurser (angående Peru se även Johan Cronehed 1997:48ff).

I vårt fall handlar det om en ”speglingsprocess” i relation till den storskaliga introduktionen av en ny teknologi. Mer specifikt handlar det om de färdigheter och den ändamålsenlighet av funktionalitet som ofta tillskrivs praktiserande av IT i vardagen - på arbetsplatser och i den egna hemmiljön.

I Montoyas (1992:22ff) beskrivning av en speglingsprocess projicerar den enskilda individen en fiktiv bild av sig själv för att studera det tänkta utfallet. I vårt fall handlar den fiktiva bilden om de egenskaper som personen i fråga tillskriver brukarna av digital informationsteknologi. Den enskilda

personen - jaget - kan därefter studera projektionen av sig själv - det fiktiva jaget - för att både se vad som krävs och vad som händer när hon placerar in sig själv i vad hon uppfattar som ett visst system av färdigheter, normer, värderingar, karaktärsdrag etc. Med andra ord, att personen på det imaginära planet tar till sig det rollmönster som de som har resurser och makt att påverka diskursen förespråkar, samt att hon provar det tänkta utfallet. Den enskilda individen hamnar då också indirekt i ett urvals och sovringsmönster av kognitiv karaktär. Hon kan då ta till sig, alternativt välja bort eller försöka omvandla vissa egenskaper i det system som utövar dominans i ett samhälle. Den enskilda individen har även möjligheter att söka sig helt alternativa vägar. Jag vill i detta sammanhang, poängtera att ett kognitivt urvals och sovringsmönster hos en person är av såväl medveten som omedveten karaktär (se R. Montoya 1992: 22ff).

Rodrigo Montoya (ibid) benämner "spegeln" i föregående process, "maktens spegel" och hävdar att den är likvärdig med den rådande samhällsmodellen av dominans. I vårt fall handlar det om en speglingsprocess "via makten" som står för de kognitiva, sociala och ekonomiska resurser, som krävs för att få ett fullvärdigt medlemskap i "IT-samhället".

Montoya (ibid) liknar därefter identitet vid ett ID-kort med förnamn, efternamn och fotografi, samt att ID-kortet behövs för att bli erkänd som en person i det större nationella samhället. Det är en process som går via "maktens spegel" för att bli erkänd i den samhällsmodell som dominerar. Maktens struktur kan vara synlig, delvis dold eller helt osynlig. Modellen som dominerar utgörs i vårt fall av ett samhälles satsning på IT, som var en ny och tämligen oprövad teknologi i stor skala åren innan och kring millen-

nieskiftet - utifrån mitt och allmänhetens perspektiv. Om ”projektionen” stämmer överens med den konkreta livssituationen och den enskilda individen passar in i den samhällsmodell som för tillfället har dominans, får hon sitt eget ID-kort. Ett ID-kort som ger behörighet till att delta i den ”dominerande samhällsmodellen” - exempelvis ett samhälle som under en tidsperiod är mycket fokuserad på handhavandet av digital informationsteknologi.

Föregående tankegångar är alstrade av Rodrigo Montoyas analys (ibid). I dessa tankegångar går det även att känna igen ett tidigare resonemang som jag för i avhandlingens andra kapitel avseende IT och dess karaktär som en dominerande diskurs i vårt västerländska samhälle, under IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet.

Resonemanget utgår då ifrån Michel Foucault (se avh: 75ff, 81, 85) och hans sätt att påvisa hur diskurser i ett samhälle är ”överallt rådande”, samt att de har förmågan att penetrera en hel samhällskropp med sin existens. I ett samhälle både inkluderar och exkluderar diskurserna människor, utifrån det som i ett fixerat historiskt moment utgör det rådande förhållningssättet. Detta enligt den klassiska formeln, att de som har makten ”även har makten” över de normer och de olika former av handlingsstrategier som ett samhälle företräder, för att avskilja de ”behöriga ifrån de obehöriga”. Vidare, att själva formen för förhållningssättet i relation till ett specifikt fenomen ofta också är av omedvetet slag i ett samhälle.

Återigen har vi nu ”maktens spegel” (Rodrigo Montoya 1992:22) samt projiceringar av medveten och omedveten natur - med en inkluderande och exkluderande effekt för personerna i fråga.

I avhandlingen penetreras IT-hypen som en samhällsförändrande kraft, men vi har även en relation till en hype som sätter avtryck både socialt och kognitivt. Därmed är vi framme vid:

Utgångsläge nr. 2 för en hype

vilket är att hypen ger utrymme åt olika förhoppningar innan den har "landat" och fått en mer stabil form. Den ger då näring åt förhoppningar och drömmar, men hypen ger naturligtvis också näring till dess motsats eftersom den i skapandet av vissa förhoppningar omöjliggör andra. För väldigt många människor i ett samhälle är dock hypen präglad av förväntan om något nytt, bättre och annorlunda.

IT-hypen gav en "visionär överväxel" åt en mängd olika verksamheter i vårt samhälle som redan innan fått en fast form och ibland även präglades av stagnation - i alla fall till sin struktur. Exempelvis det politiska projektet, delar av vårt allmänna utbildningsväsende, transporter och andra former av service som är relaterad till vår infrastruktur.

Föregående scenario ger upphov åt såväl medvetna som omedvetna strategier åt olika aktörer i ett samhälle och när "hypens pärla" skimrar av framgång vill många i ett samhälle "sola sig i dess glans". Detta tillstånd kan dock mycket snabbt vändas till dess motsats när "glansen" avtar.

Andra aktörer i ett samhälle är dock "riktigt troende" och därför är det möjligt att påstå, att hypen både inkluderar och exkluderar olika grupperingar i ett samhälle. Alla bär vi på - i egenskap av medlemmar i samhället - en mängd olika intentioner av mer eller mindre medveten natur. Så trots att hypen ger upphov till gemensamma strävanden hos väldigt många hamnar dess potential i mycket olika fack av prioritet hos olika grupperingar i ett samhälle - hos yngre respektive

äldre, olika yrkesutövare etc. Inte alla aktörer i en hype baserad på teknologiska grundvalar - i vårt fall IT - ser dess nutida och framtida användbarhet, men som aktörer i samhället befinner vi oss ändå i någon form av relation till hypen.

**I satsningen på något nytt
och med visioner om utveckling och förbättring
inryms ingen ambivalens**

Den italienska sociologen Alberonis (1984:90ff) teorier visar hur en individ uppgår i en social rörelse, vilket föregås av ett slags vakuum där individen har slutat investera i samhällets befintliga institutioner. Alberoni kallar detta tillstånd för *depressive overload* - den överladdning av negativ energi en enskild människa kan känna, när ett samhälles vägar och mål inte längre delas av henne. Detta känslotillstånd leder till frustration när den offentliga och privata samhällsfären inte längre ger henne någon tillfredsställelse. Hon befinner sig nu ett tillstånd av ambivalens eftersom det också är ett tillstånd av utanförskap gentemot den rådande dominanta strukturen i ett samhälle. Den enskilda personen eller gruppen är nu öppen för att söka sig något nytt. I Alberonis analys handlar det om en social rörelse som är värd att investera i.

Alberoni (1984:93ff) åskådliggör föregående process utifrån ett perspektiv som inrymmer tre faser. I den första fasen utgår han från ett teoretiskt idealtillstånd där en individ investerar och projicerar positivt laddad energi till *eros* - ett slags "kärleksobjekt" - i form av samhället och dess struktur. Det kan liknas vid en "kärleksförklaring" till det befintliga samhället, eftersom dess medlemmar i sina "investeringar" också fylls av positiv energi dvs. samhällets institutioner och dess medborgare befinner sig i ett tillstånd av harmoni. Samhällets

medlemmar investerar positiv energi och får positiv energi tillbaka via samhällets befintliga institutioner.

Den negativt laddade och mer konfliktfyllda energin är då projicerad i sfären *aggression*, som består av de krafter som kan hindra *indviden* och *eros* att vara fyllda av positiv energi. Utifrån ett idealtillstånd, i ett stabilt samhälle som människor villigt investerar i - socialt, mentalt och även materiellt - avlastar *aggression* det befintliga samhället ifrån krafter som kan omstörta och förändra samhällets karaktär. I detta kraftfält projicerar individen negativ och alltför omstörtande energi. På så sätt rensar hon *eros* och även sig själv ifrån negativ och hotande energi. Balansen, det positiva energiflödet mellan *eros* och *indviden* kan på så sätt bibehållas. I detta idealsamhälle på det teoretiska planet, är den positiva energin samlad i samhällets institutionella fundament dvs. inom sociala tillhörigheter i familj, vardagsliv och samhällets basstruktur. Det är ett stabilt tillstånd där samhällets medlemmar villigt investerar i dess befintliga institutioner och får positiv energi tillbaks (ibid).

I fas nummer två, *depressive overload* är den negativa energin fri och den är inte längre enbart projicerad till sfären *aggression*. Individen som känner att hon investerar positiv energi i samhällets institutioner får negativ energi tillbaka. Hon slutar därför att investera i den rådande samhällsstrukturen på det sätt som hon tidigare gjorde. I ett samhälle är *depressive overload* cykliskt återkommande när utvecklingen emot vissa målsättningar i ett samhälle inte längre kan uppfyllas på samma sätt som tidigare. När exempelvis förhoppningar om bättre livsvillkor inte infrias utifrån den samhällsform, som tidigare utmålades som ett nåbart ideal (ibid). I vårt samhälle kan detta tillstånd - likaledes exempel-

vis - liknas vid ”projektet folkhemmet” och tankegångarna kring en allmän välfärd i ständig utveckling.

Under en tidsperiod försöker *individen* kanske rensa det tidigare ”kärleksobjektet av investering” - *eros* - genom att ta på sig dess negativa energi, men skillnaderna mellan positiva och negativa objekt att investera i är inte längre så klara i det som Alberoni kallar *depressive overload*. Ur detta tillstånd föds *nascent state*, vilket utgör grunderna för en ny social rörelse, något nytt och positivt att investera i. Den nya rörelsen kan för den enskilda individen ses som ett försök att utsluta den negativa energi som skapar ambivalens (se Alberoni 1984:95ff).

Naturligtvis är en hype i egenskap av samhällsfenomen - inte heller en IT-hype - en ny social rörelse. Det finns ändå tydliga likheter mellan Francesco Alberonis beskrivning av det känslomässiga tillståndet i *nascent state* i min definition av en hype som en eufori, en ”kick” på det kollektiva planet i ett samhälle (se Alberoni 1984:102 ff).

I verkligheten samexisterar aktörerna i en ny social rörelse precis som i hypen, med den gamla sociala strukturen och den gamla förutvarande idévärlden, eftersom de representerar idéer eller teorier som inte nödvändigtvis behöver stå i direkt motsättning till varandra. Det är möjligt att säga, att ”samhällets förutvarande idévärld” och i vårt fall ”hypens nya idévärld” samexisterar via samhällets medlemmar, eftersom de befinner sig inom och i kontakt med både den ”gamla och nya” idévärlden. Detta skapar hos den enskilda medlemmen en känsla av att befinna sig i en brytpunkt mellan det nya föränderliga och det förutvarande kontinuerliga, fasta tillståndet i ett samhälle. *Nascent state* dvs. i vårt fall i analogi med ”hypens idévärld” i sitt känslomässiga tillstånd, ger

därför ingen känslomässig upplevelse av säkerhet och viss-
het. Det ger istället upplevelser av motsättning, eftersom
separationen med den förutvarande verkligheten, det reella
kontra ovissheten som skapas av det nya tillståndet inte för-
nekas utan upplevs känslomässigt fullt ut. Ändå måste den
nya sociala rörelsen befinna sig inom samma sociala fält som
det omgivande samhället, eftersom båda strukturerna
kommer att förändras av varandra. Båda hämtar näring från
varandra och föder på så sätt såväl sig själva som den andre
(Alberoni 1984:110 ff).

Det vi får i Alberonis analys, är att en social rörelse måste
leva i interaktion och samspel med det omgivande samhället
för att överhuvudtaget kunna existera. Det gamla och nya
sättet att handskas med den omgivande tillvaron måste i alla
fall under en tid samexistera för att det nya skall upplevas
som nytt (angående Alberoni och sociala rörelser se även Johan
Cronehed 1997:68ff).

Vad är då en hype? I relation till Alberonis analys

angående medborgarnas investering i *eros* i fas ett – i ett
kraftfält bestående av positivt laddad energi hos både
individen och samhället. Vidare, *ambivalens* och *depressive
overload* i fas två, som kan ställas i relation till *nascent state*
i fas tre.

Poängen är följande, att hypen kan ses som ett samhälles
sätt att undvika *ambivalens* - där den negativa energin rör sig
fritt i sfärerna *individ*, *aggression* och *eros* i det befintliga
samhället. Det är möjligt att beskriva hypens funktion som en
reningsprocess i stor skala. En process där samhällets
medlemmar i satsningen på något nytt och ofta nydanande,
frigör sig ifrån negativ energi i idévärlden och på det känslomässiga planet. En hype blir utifrån detta synsätt ”också” ett

tillstånd som för tid ofta avlastar samhället ifrån negativ energi och ambivalens.

En ny teknologi är förvisso ingen ny social rörelse, men ibland blir den nya teknologin ”så åtråvärd” att den kan ses som en brytpunkt till något ”nytt och bättre” som därför många människor villigt investerar i. En investering som sker känslomässigt, ekonomiskt och socialt när den nya teknologin väl finns tillhanda och är nåbar för många människor i ett samhälle – i dröm och i verklighet. Varför investerar då så många olika aktörer i en teknologi att det faktiskt blir en hype, utgör då en ganska naturlig följdfråga?

För att belysa några aspekter av denna frågeställning, måste man tänka sig tillbaks till ett tillstånd i samhället som existerade innan IT-hypen dvs. under slutet av 1980 och i början på 90-talet. Detta resonemang faller dock utanför avhandlingens egentliga ramverk. Det finns också en risk att mitt resonemang avseende denna problematik i huvudsak blir grundad på eftertankens klokhet. ”I backspegeln” är det dock möjligt att skönja hur vårt dåvarande samhälle - lokalt och nationellt - gjorde sig redo för en omvandling i relation till en alltmer intensivt och globalt integrerad omvärld – inte minst kommunikativt, men också avseende produktion och konsumtion. Det är vidare möjligt att skönja ett samhälle som var i begynnande omvandling och avreglering inom många olika former av statliga åtaganden och verksamhetsområden.

I detta sammanhang möjliggjorde IT en mycket konkret kanalisering av samhällets ”positiva energi” - där utvecklandet av och kunskap om IT i sig själv, ofta blev ett mål att sträva emot under början på och i mitten på 1990-talet. Den gemensamma drömmen om IT i samhället blev då ofta mer intressant än själva utfallet.

En hype är enligt min mening bara jämförbar med *nascent state* i sitt känslomässiga tillstånd. Om hypen föder sociala rörelser är det endast i relation till de förväntningar som inryms i dess karaktär. En hype kan därför ge flera befintliga sociala rörelser näring samtidigt, eftersom det i användandet av en teknologi, ett nytt verktyg eller i praktiserandet av en ideologi inryms många människors förväntningar och drömmar - speciellt i hypens inledande stadium. Därför inrymmer en hype på det psykologiska planet ett bredare register av förväntningar än vid bildandet av en social rörelse dvs. i hypen kan såväl höger och vänstergrupperingar, teknokrater och humanister hämta näring - om än selektivt - ur den "förväntan om fortsatt näring" som ingår i en hype. Detta är dock inte samma sak som att ingenting har hänt när "hypens eufori" avtar.

Hypens utgångsläge nr. 3 innebär

att någonting faktiskt också har hänt när "hypens dragningskraft" avtar eller emellanåt kollapsar på grund av sin egen orimlighet att uppfylla allas förväntningar - alla blir aldrig "vinnare" när någonting har förändrats och alla blir inte heller "förlorare".

Hypen för alltid med sig en annan "output än input". Världen, tillvaron ser alltid lite annorlunda ut och fungerar lite annorlunda efter en hype än vad den gjorde före. Såväl hypergrundade på ideologiska, politiska som teknologiska nyordningar kan i den "historiska backspegeln" - i efterklokhet - utvärderas som succé eller fiasko, eller någonting mitt emellan.

Vår nuvarande succé på teknologiska grundvalar, där vi har fått möjlighet till masskommunikation i realtid och på individuell basis, trots att stora geografiska avstånd kan skilja

oss människor åt. Vidare, möjligheten att snabbt låta sig transporteras långa sträckor för att bedriva kortvariga möten, och en tillämpning av digital teknologi, som ofta avskaffar det nära och personliga mötet människa gentemot människa i vardagen. Denna vår nuvarande ”teknologiska succé” kan socialt beskrivas som ett fiasko utifrån ett perspektiv som grundar sig på en mindre intensiv och mer ”djupverkande” samt ”kollektivt reflexiv” kommunikationsform.

Ibland kan dock ett dåtida ”fiasko” vändas till en framtida succé och kombinationsmöjligheterna vad som gäller synsättet ”teknologisk succé kontra samhälleligt, socialt fiasko” är som alltid näst intill oändliga.

Från konstruktion till efterkonstruktion och att någonting också händer

Jag finner i ”IT-hypen”, hur vårt samhälles satsning på IT ingår i intimt sammanlänkade mönster bestående av det konkreta praktiserandet och av det som verkligen sker i händelseförloppet i relation till det återberättande av både ”praktiserandet och händelseförloppet” som äger rum i ett samhälle (se J. Cronehed 1998:45ff).

Dimensionerna ”händelsen” respektive ”återberättandet” kan både bekräfta eller försvaga varandra i en kontinuerlig kumulativ process. I vissa fall kan återberättandet till och med övertrumpfa den konkreta händelsen. Därmed går vi ifrån ett agerande bestående av händelsens fysiska realism till ett återberättande, som i vårt fall angående IT ingår i nya former av verklighetsuppfattning (återberättandet av olika händelser, se Allen Feldman 1991:14, David E Nye 1977: 179ff.).

Nya teknologiska ”möjligheter” är i början bara tillgängliga för ett fåtal personer i ett samhälle. Därmed innehåller ofta återberättandet i ett samhälle olika beståndsdelar, som

utgår ifrån vad man vill och tror sig kunna uppnå när man använder sig av en ny teknologi - som i sin tur kan vara så fyllda av förhoppningar att de uppfattas som fiktiva. Det handlar om ett tillstånd i samhället där den nya teknologin och/eller dess tillhörande tekniska apparatur, ännu vare sig är allmänt gällande eller befintlig. Såväl tankemässigt som i det konkreta agerandet befinner vi oss då på en experimentell nivå i exempelvis konstruktionen av teknologiskt fungerande prototyper. Men, även dessa prototyper är i sitt ringa antal och i sin experimentella utveckling med och bildar nya former av verklighetsuppfattning.

Det är möjligt att tala om ett förlopp bestående av det konkreta praktiserandet, händelseförloppet och återberättandet, som jag anförde i början av min analys i detta textstycke, där effekten av ”ackumulering” huvudsakligen befinner sig i återberättandet. I vårt fall, i återberättandet av de informationsteknologiska möjligheter som kommer att bli tillgängliga för många människor i vårt samhälle. Föregående understrukna sfärer, skall dock inte ses som kronologiskt fixerade enheter, utan de sitter snarare på en snurra eller en spiral vars rörelse accelererar. När hastigheten har blivit tillräckligt hög går enheternas olika element in i varandra. När hastigheten ökar ytterligare osynliggörs enheternas olika konkreta innebörd och innehåll för varandra liksom konturerna på en färgsnurra. Kvar blir då ”bilden” av det som är, eller förmodligen är, teknologiskt möjligt att genomföra. Det är en form av idé och bildskapande, som i sin ”mentala projicering” är tillhörande informationsteknologin och även annan teknologi i sin utveckling (konstruktion och efterkonstruktion se även J.Cronehed 1997:87ff).

Det är dock viktigt att betona, att jag nu inte resonerar enbart i termer från idé till experiment utifrån en slags teoretisk idealmodell, som handlar om det vetenskapliga utvecklandet av en ny teknologi. En ny teknologi befinner sig naturligtvis alltid i ett redan befintligt socialt och mentalt sammanhang, vilket är den första anhalt som den möter på sin färd in i sitt eventuellt framtida användningsområde. I detta kraftfält möter vanligtvis den nya teknologin sin förutvarande motsvarighet, både i det konkreta användandet och i perceptionen av det nya. I enkel form kan det handla om att en ny teknologiskt konstruerad modell möter sin äldre motsvarighet och omställningen för brukaren behöver då inte upplevas som särskilt stor. Den kan till och med vara lustfylld i brukandet av en ny typ av bil, en hushållsmaskin eller en dator. Ju större och mer genomgripande omställningen är för människornas invanda livsmönster i relation till en ny teknologi, desto större upplevs helt naturligt förändringen.

Det är dock viktigt att betona, att processer av förändring - också de som bärs upp av en hype - inte utgör något "nollsummespel" bestående av bara vinnare eller förlorare. Det är naturligtvis mer komplext än så, och i processer av förändring som exempelvis är baserade på en teknologi och/eller ideologi uppnår man förvisso alltid något, men man förlorar också alltid något. I arbetsliv och fritid där exempelvis en hög grad av rationalitet och planering införs förlorar man ofta det icke planerade och det irrationella. I processer av individualisering i arbetslivet förlorar man ofta det kollektiva samarbetet etc.

I förloppet bestående av sfärerna: Det konkreta praktiserandet, händelseförloppet och återberättandet händer också alltid något när sfärerna utövar ett inflytande på varandra i

det ofta mycket känslomässiga tillstånd som kännetecknar en hype. I vårt fall i de processer av snabb teknologisk utveckling, marknadsföring och tillämpning av IT - åren innan och året omkring millennieskiftet 2000 - är det dock svårt att tydligt skönja distinktionerna sfärerna emellan när de överskuggas av drömmar, förhoppningar eller dess motsats, vilket också händer.

IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet i väntan på nästa hype och nästa och nästa ...

Slutord – och reflektioner längs en gågata i Karlskrona.

Kanske blir ”IT-revolutionen” bara ”sant revolutionerande” när digital informationsteknologi kan lösa den paradox som både ingår i en effektivitetshöjning och en sänkning av tempot i samhället, som i sin tur ligger mer i linje med människans inneboende resurser att både hantera snabbhet och mångfald.

Förvisso är utvecklandet av ökad snabbhet och mångfald en mer kontinuerlig faktor över tid i vårt eget samhälle än den samtida och storskaliga introduktion av IT i samhället - i arbetet och på fritiden.

Ändå är det möjligt att påstå att digital informations-teknologi är med och skapar en specifik form av snabbhet och mångfald, som i sin tur skapar ännu en definition av ”hårt arbete” i västvärlden. Ifrån att ha varit huvudsakligen något som ofta har varit väldigt fysiskt krävande, har vi nu fått ett tillstånd som snarare ligger i linje med ”överstimulans” på det kommunikationsskapande planet via IT och i tillgången på information (mångfald och överstimulans se Thomas H. Eriksen 2002:11ff, 25ff. Hur den tillgängliga teknologin möjliggör nya former av praktiserande och uttrycksformer, Richard Harvey 1995:137ff,153ff).

Förmodligen utgör inte heller föregående konfliktfyllda scenario något större problem i ett tidsperspektiv bestående av flera generationer, eftersom människor som växer upp med en redan befintlig teknologi vanligtvis utvecklar en naturlig relation till den. I ett tillstånd där förhållningssättet och praktiserandet av en teknologi harmonierar. I det relationsskapande mellan människan och verktyget - IT - som är lika kontinuerligt i tidshänseende som mänskligheten i sin samhällsbyggande existens.

I vårt eget samhälle, i en tillvaro inriktad på massproduktion och masskonsumtion samt ”individuell design” med relativt kortvarig livslängd, är dock beslutsprocesserna som ”också” möjliggör en temposänkning, för närvarande bara upp till oss själva - i väntan på nästa hype och nästa ...

Förmodligen är det så, att även en hype ändrar karaktär utifrån de teknologiska hjälpmedel som står till buds. Påståendet att IT också har påverkat IT-hypen och andra kommande hyper blir därmed möjligt göra utifrån premissen att digital informationsteknologi förknippas med mångfald, storskalighet och mycket snabb kommunikation - inte minst globalt. På samma grunder kommer troligtvis hypen att påverkas av IT som ett samhällsfenomen, i form av global omfattning, storskaligheten och själva snabbheten i dess ”uppgång och fall” - i väntan på nästa hype och nästa ...

Längs en gågata i centrala Karlskrona

Under året innan och åren efter millennieskiftet 2000, vandrade jag ofta på Karlskronas mest centralt belägna gågata i en av stadens äldre stadsdelar, på väg till och från arbetet dvs. i min lärargärning och i den socialantropologiska forskning som jag utförde i min verksamhet på BTH. I bottenplanet på en av de finare fastigheterna längs gågatan,

kunde jag hösten -99 följa hur en grupp av ungdomar i slitna jeans och gymnastiskor, huserade i den gamla och exklusiva affärslokalen. De hade ganska nyligen startat ett konsultföretag inom databranschen. En av affärsidéerna synliggjordes tydligt i skyltfönstret och det handlade om att hjälpa blivande kunder med att utveckla hemsidor på nätet för webbhandel. Lika tydligt såg man i skyltfönstret att de var duktiga i sitt gebit, att döma av mängden diplom och utmärkelser för att ha skapat ”vackra och funktionella” hemsidor på nätet.

Mina kvällar och till och med nätter på BTH blev ofta fyllda av hårt arbete vid den här tiden av året innan och omkring år 2000. Oavsett hur sent på natten, som jag passerade deras kontor såg jag genom skyltfönstret alltid hur några var kvar på kontoret – mycket koncentrat, arbetande framför sin datorer.

Omkring millennieskiftet ändrade både lokalerna och människorna på ”dataföretaget” sin yttre karaktär. Kostym för de unga männen och dess motsvarighet för den kvinnliga personalen verkade vara det arbetsplagg som nu gällde. Lokalerna renoverades och gick från enkel och ganska funktionell inredning till ”hightech” – skinn, krom och stål - dyrt och exklusivt.

Fortfarande vid denna tidpunkt året omkring millennieskiftet var kontoret nästan alltid befolkat av hårt arbetande människor i 20-års åldern. År 2001 började däremot kontoret/affärslokalen alltmer att tömmas på personal. På kvällar och nätter när jag som vanligt promenerade förbi, låg kontoret ofta öde, nedsläckt och skyltfönstren gapade tomt svarta. Efter år 2001 började datorerna – en efter en - att försvinna ifrån lokalerna och delar av inredning plockades

ned. I skrivande stund sommaren 2004, är det inte längre möjligt att ens en gång spåra den verksamhet som pågick i dessa lokaler omkring millennieskiftet 2000 – det finns inte längre några ledtrådar kvar.

Ensamma och övergivna ligger nu lokalerna och väntar på att fyllas med nytt innehåll och på så sätt utgör de övergivna och tomma lokalerna en illustration av IT-hypen.

Dock, av alla IT-företag som etablerades i Karlskrona, åren innan och omkring millennieskiftet 2000, finns det fortfarande många kvar - även i ett nationellt och internationellt perspektiv existerar det naturligtvis fortfarande många IT-företag och kommer fortsätta att göra så. IT-hypen har dock ”lagt sig” i väntan på nästa hype och nästa ... och de processer av förändring som en hype trots allt ingår i.

SUMMARY IN ENGLISH

Introduction

My thesis does not deal specifically with the so-called information society as such but focuses rather on a particular “hype” and the relationship of all that it might have involved as a force capable of influencing society at large. What is implied here, then, is a new type of technology – digital information technology - that was generally introduced in the years immediately before and at the turn of the millennium. My thesis could also be applied, I think, to other situations of a similar kind that, from a social point of view, might be characterized as hypes or “periods of irrational exuberance”, but I consider, nevertheless, that what is usually referred to as “IT within information society” is an excellent illustration of such phenomena for contemporary times.

Consequently, the concrete case discussed here should be understood as an ethnographically based example of what the so-called IT hype meant from different mythological perspectives. The thesis considers the experience and significance of working with digital information technology with regard to social interaction at various workplaces – also in terms of those possibilities for symbolic interpretation that might have occurred. Furthermore, the thesis aims at discerning what different aspects of the IT phenomenon that were symbolized within our society and the possible significance of this for some of its users during the principal phase of “irrational exuberance” – the years immediately before and at the turn of the millennium.

The so-called IT hype as the focus of my thesis

I shall now present a preliminary and concise definition of the hype considered as a social phenomena where it may be compared to a state of euphoria, a kick, for a large number of

social actors – a state quite beyond the ordinary that also harbours clear visionary qualities. Hypes bring about dreams and hopes for the future that may be associated with specific sequences of events, “what actually goes on within society”, and could thus furnish a kind of developmental “overdrive” to certain tendencies of similar historical specificity. Hypes may often arise in response to national, international or global expectancies and/or guide lines connected with different religious and political ideologies or, as in the case investigated here, when a new technology is introduced – IT – but it could also emerge, I argue, quite spontaneously on a popular basis.

Hypes may harbour various “-isms”, all the way from nationalism to internationalism, traditionalism to modernism, etc. Combinations of ideology and technology with particular social conditions are, of course, are always a possibility to reckon with, precisely as market forces, PR and manipulative commercial strategies underpinned the “euphoric tendencies” of the IT hype. Even so, I claim that a critical evaluation of any hype can only be fully accomplished when these tendencies have subsided and become less prominent.

My preliminary definition of the “hype phenomenon” is now completed. However, I return to the issue in the final chapter of my thesis. Hence, when summarizing my thesis below, it is first of all a question of examining the IT hype from the perspective of social anthropology as based on its mythological properties.

IT between myth and reality

Another way of expressing the “point” of this heading is to say that myths often form part of the understanding that different social actors may have of reality and that it

frequently is difficult to discern their individual elements when they are communicated by means of narratives that flourish within society. An important aspect with regard to digital information technology is that it consists of “ones and zeros” contained within swiftly transmittable signals that make possible various digitally regulated functions in everyday life. Another crucial aspect is the particular context within which information technology operates and where it constitutes a concrete force capable of influencing a number of everyday activities – practically, socially and mentally.

Such is the situation, I argue, when *IT, its present and potential future utilization, the different ways of comprehending the influence of digital information technology in everyday life* become the principal issues of various fairs, exhibitions, presentations, political announcements and analyses, that is, different kinds of events and statements focusing on IT.

I am quite conscious that my previous argument might be considered over-simplified. Of course, these events and statements are the creation of different actors who participate in a variety of social fields involving relations, ideas and intentions that may often be quite well-defined and well-organized. My point is the following: the IT hype, when it happened, was an occurrence in our society that was already “on its way”; it had and still has a real potential in terms of its properties and functions that are as yet not realized, but may be so in the future. These properties and functions are handled more or less consciously by different actors in our society in accordance with the following principle: some people are true believers but not everybody and neither belief nor doubt is a permanent social condition from a perspective

laying stress on historical continuity. In other words, the “parameter” linked to the mythological character of IT society is how involved the social actors are in its cosmology when it comes to interpreting, comprehending and visualizing information technology. It is, in other words, not a hype for all actors in society even during such times of irrational exuberance, but it still exists as a kind of resource when on its way.

From a historical perspective, it is possible to discover similar traits as those characteristic of the IT hype, that is, when a specific branch of technology and its implementation indicate a breaking point, a division between “the old and the new” within a particular society or epoch. “Futurism”, as a social movement, originated in Italy during the first decades of the 20th century and then spread to other countries – mainly in the West. It was an artistic campaign that encompassed many fields of activity, from painting and sculpture to theatre, music, film, etc. Futurism was a reaction against everything of the past and conforming to existing social and mental patterns. Generally speaking, those taking part in the movement defined themselves as being antagonistic towards all established structures or, differently stated, all prevailing modes of social existence. The futurist also brought into focus new values of a more individualist and subjective nature through being anti-traditional, anti-political and anti-musical at concerts that consisted simply of silence. Various events and activities often evoked a counter-structure as an alternative to the established order, that is, musical instruments were sawn apart instead of being played on, existing pieces of art were destroyed in the process of creating new ones. In such ways, the futurists attempted to

break down “existing boundaries” when searching for new modes of artistic expression and trying to accomplish a synthesis between architecture and technology, etc. In other words, futurism was an issue of transcending and exploring boundaries. Machines and technological development were understood as a source of power in a state of transcendence involving speed, size, quantity and height. Such properties often represented both means and objectives. Especially the operation of machines was considered in those terms.

However, I did not experience the IT hype fully that dramatic and spectacular during my fieldwork in the city of Karlskrona and the southern part of Sweden. Neither, did it stand in any real opposition to the goals of our society as far as the development of digital information technology is concerned. Nevertheless, computers, the Internet as well as mobile telephones functioned as clear signs of a “breaking point with links to the future” – in the years immediately before and at the turn of the millennium. During the IT hype, people who were in charge of the technological development of computers, IT and services on the Internet often became themselves intimately associated with “the future”.

Neither is this situation a new phenomenon. When I was talking to engineers and technicians – while employed as a young machine-man at the beginning of the 1980’s – they happily told me about their own work in manufacture and process industry at the end of the 1950’s and throughout the 1960’s. For them, this was a period when technological development at their workplace and various considerations of the future were closely connected, a situation in which they themselves, on instrumental grounds, also felt deeply involved.

In the thesis, the phase of the IT hype is illustrated through a guided tour of an IT fair in Karlskrona in November 1999 and some exhibitions focusing on technology and IT in the years 1999 and 2000. Furthermore, I give an account of lectures and presentations from the SNS conference – SNS or *Studieförbundet för Näringsliv och Samhälle* is a Swedish organization for promoting entrepreneurship in society - held in Karlskrona in September 2000.

The above-mentioned events also communicated ideas about IT as a social phenomenon and it is certain of these ideas that I discuss in my thesis – ideas of a mythological, imaginary character, as they often provided an extension of the thoughts concerning technological development of that time.

BIT - 99 – an IT fair held in Karlskrona in 1999

The philosopher Martin Heidegger argues that technology forms part of a continuous activity characterized by a likewise continuous endeavour to overcome the limitations of the human species. Based on his understandings, I consider the “instrumental form” important, that is, when the implementation of a particular technology is leading to concrete and applicable results that, in turn, persistently breed new objectives.

According to my understanding of the IT fair “BIT –99” in Karlskrona, the instrumental form is crucial and expressions like ... *Personal Capabilities – personal aptitudes and personal development ... quick ways of finding the right person ... specifying one’s demand profile ... focusing on user benefits ... do you have an idea, come visit us ... we try to exceed the expectations of our customers, we share intelligence and think in boundless terms ...individual*

competence, a software program that pinpoints the ... competence of the employee ... developmental plan for the individual ... accompany the various messages flourishing at the fair, while answering questions mainly of an instrumental nature according to the formula: “We are representatives of the new technology, we demonstrate how to use it and, when it comes to employ it, you should fill the new technology with its contents”.

When myths are formed, it becomes crucial to incorporating people into their narratives. In public situations, however, this has nothing to do with making reality invisible, but rather with rendering it more accessible and explicable from the perspective of the dominant interpretation. The *symbolic form* realized at the fair may—from my reading of philosopher Ernest Cassirer – in its pure state be considered tantamount to *linear development*, which, then, becomes linked to an argumentation by means of words, texts and images that represents IT as a source of progress within very many spheres of society.

The SNS conference – Karlskrona in September 1999

Also when it comes to my understanding of the SNS conference am I inspired by Cassirer and his manner of crystallizing the symbolic forms of various phenomena in society. In the case discussed here, I believe that, as based on the statements of some IT consultants, we may derive the symbolic form from words like ... *the international market ... motive powers ... good ideas ... broadband ... E-learning ... Internet portals ... interactivity ... online ... efficiency ... competence development ...* and that all of these key terms could give rise, in various combination, to a large number of

narratives, depending on what substance and values are “contained” in such narratives.

The gtm exhibition, Karlskrona 2 and 1000 år av framtidstro

All the exhibitions, *gtm The Global Tendency Machine* (October 1999), *Karlskrona 2* (November 1999) and *1000 år av framtidstro* (July 2000) held in Stockholm, have that in common that they extend the development of information technology of the day into visions for the future. As for the *gtm* exhibition held in a mountain shelter in central Karlskrona in October 1999, the issue was to portray ideas and visions where IT represents a phenomenon that dissolves previous boundaries, set by technology as then existing in its functional shape. The visions and their world of associated ideas at the *gtm* exhibition included anything from IT controlled robots designed as insects, human-like figures created as computer programs *for* a mobile existence within a global world order.

In November 1999, I partook of the exhibition *Karlskrona 2* at Blekinge County Museum. The exhibition consisted mainly of a computer program illustrating the idea of virtual and interactive communication – where the actual inhabitants of Karlskrona were supposedly in contact with their virtual counterparts in an equally virtual Karlskrona. Customary patterns of thought and social habits are, on the basis of this, assumed to be questioned and rearrange more easily than previously, since it becomes much simpler trying out something new with the aid of IT. Hence, from the notions connected with *Karlskrona 2*, the process of knowledge and experience also turns into something that we can attribute to

computer programs *and* communication between “the virtual and real”.

The exhibition *1000 år av framtidstro* at the Nordic Museum in Stockholm in June 2000 indicates that the future not only comes into being but is something that we create ourselves – in our capacity of active social agents. Fascinated, I partook of the “intelligent refrigerator” with a built-in computer screen, which, apart from preserving food in the usual sense, was also considered a future station of communication for the whole family. According to my interpretation, the refrigerator marks the idea of constant accessible as accomplished with the aid of IT, quite independent of the geographical distance between family members. The refrigerator indicates, too, how an innovation and artefact of the past may become incorporated into some future digital existence.

The myth and its appertaining reality

However, myth and reality stand in a complicated relationship. As social actors, we contribute to a situation that both contains the myth and the very reality of which it forms a part. Not least are we doing so in terms of those hopes and dreams that we often ascribe to new kinds of technology. Yet, the relationship of myth to reality is also the means on the basis of which we interpret our personal existence as it provides us with guide-lines, a conceptual framework that helps us function properly in everyday life – even when it comes to practicing a new technology, such as IT, in the case of my thesis.

In the second chapter of my thesis – *Myth* – I discuss various ways of “opening up” a socially based narrative for demystifying purposes, that is, to critically examine what is

in fact myth as distinguished from its “appertaining reality”. In that chapter, I describe how it may quite naturally become a question of investigating which actors are favoured economically, socially and politically by their ability to articulate various types of narratives. Here, too, the problem of studying how the implementation of a new technology would frequently *both* form part of pre-existing structures and occurrences *and* create a new course of events as well is discussed. This, in turn, may result in a more or less public and fictive way of retelling “what actually happened”.

Consequently, it would seem possible also to penetrate “social narratives” through questions that, in a myth, often appear in the guise of expectations and/or ready solutions for various scenarios as they are envisioned by different actors – in our case through “the myth of information technology”. We may, for example, refer to statements implying that communication via e-mail will promote democracy by making political officials at national and international levels more available to the general public, an idea which becomes quite preposterous when such statements are confronted by the simple question: How? In a society consisting of millions of people using e-mail and the Internet, that is, potentially millions of individuals who are communicating very rapidly among themselves as compared to the relatively small number of politicians who have other duties apart from sitting in front of a computer this does not seem a likely development.

What remains, then, is an imaginary narrative, a myth, incarnating the contemporary political project, above all, within the context of information technology – even though IT and various aspects of democracy may very well work to

each other's advantage. The Internet and e-mail then become one additional forum for private and public discussions of a "political nature", but not, however, in accordance with the myth's depiction. As for the analytical method used here, I have benefited both from Cassirer's reading of the "symbolic form" and Castoriadi's understanding of the "imaginary" as an prominent social force. In other words, it becomes a question eventually of determining what "properties" that are attributed to certain "instruments" in society and then to link these properties to various aspects of the actual conditions existing there – socially, mentally and economically.

A third way of unmasking the myths associated with information technology would consist in examining how this particular technology might function in the ordinary work-days of IT users as well as in their leisure time. IT myths are then brought into contact with the reality of how a certain type of technology is actually practiced and how IT users themselves understand their existence.

The third chapter of my thesis aims at giving a voice to a number of IT users and making visible the context of that conceptual framework, marked by information technology, within which they operate during their ordinary workdays. My interviews with "the IT users in the Village of Information Technology" suggest a pattern where the handling of IT as a "universal machine" includes a whole series of activities and tasks in society. I also discover, quite naturally, that my informants experience a continuous line in their tasks which is somewhat independent of using the actual instrument of information technology. Partly - but only partly so as information technological procedures constitute both "means and ends" in working life - these suggestions also

hold true for those of my informants who are working on the development of computer programs in various IT companies.

Graphic design of home pages on the Internet is the main interest of my informant Marcus as far as his information technological activities are concerned. The computer programmer Sofie considers her personal contacts with different service companies as both socially and intellectually stimulating in a process where programmers and company representatives are collaborating to figure out solutions based on the customers of each company and their various demands. On similar grounds – a correspondence that is partly independent of the instrument of information technology – the computer programmer Olof experiences a challenge in allowing his own rational thinking to interact with the logic operation of the computer program, where the different functions of the latter are made to work within a “given and logically organized” structure. No doubt, he would probably discover the same kind of structure within other fields of activity too.

The line of continuity in working life as moving through three field of forces

Let us now imagine three fields of forces that are linked vertically to one another. A positive value is given to the higher field, implying a profusion of those benefits which the user attributes to information technology as utilized at his or her workplace. In contrast, we assign a negative value to the lower field – a lacking importance of information technology at the workplace – where IT may even be considered an obstacle to performing the “proper” tasks. Finally, the intermediate field is given a neutral value that represents equilibrium and balance. This amounts to a situation in

everyday and working life where IT is recognized as a natural part of existence without any major consideration.

All of my informants' narratives "travel" through these fields of forces, referring to information technology. They are moving in relation to that "line of continuity", which, in terms of the interviews, is tantamount to a way of relating themselves, both mentally and socially, to what they consider the "central activity" at their respective workplaces. In short, it is a question of how digital information technology, in its present state, may be understood as to influence the line of continuity, that is, in a positive direction as an "abundance" in terms of the higher field or in a negative direction as a "deficit" in terms of the lower field. The final alternative is a field of forces that neither contains too positive nor too negative experiences or evaluations of IT at one's workplace, which forms the intermediate area within the hierarchy that I discuss above. Accordingly, this field may be termed "balance and equilibrium" as far as experiencing the line of continuity, the central activities of working life, is concerned. One or several of these activities would, ideally, travel through this field of forces unchanged, that is, the IT field in its concrete application.

In the thesis, I try to illustrate the previous argument by letting my informants' assertions define what is the central activity in terms of their working life. Moreover, it is my purpose to examine whether IT is understood as an obstacle to work or function in agreement with the informants' desires. This dimension of working life, of course, is founded on subjective experiences. Still, as a social anthropologist and social scientist, I am quite convinced that what, for example, Maria, the social worker, tells us – about experiencing

information technology as a concrete obstacle to her professional work in close interaction with clients as well as colleagues – also applies to other persons with similar occupations. When informally comparing her narrative to that of some other social workers of the same age, I find that she is not alone in her experience of IT in working life. It seems possible to draw similar conclusions about how information technology supposedly affects their professional practice, in a positive as well as negative direction, for the majority of my informants. This problem, however, lies outside the scope of my thesis which does not deal with the issue of defining the working conditions of a specific group of professionals.

Generally, though, as I have previously made clear, working in front of a computer would not automatically encourage close face-to-face encounters between people at their workplace. Thus, workplaces that may earlier have offered a space for social contact as well as a sense of community of a spontaneous character does not accomplish such communication to the same degree as before. This process, of course, does not escape the awareness of the employees, a fact that most of my informants also express rather explicitly (cf. the interviews with Maria, Sofia, Eva and Marcus in the thesis).

It is probably such an understanding that two of my informants, whose tasks are characterized by a considerable degree of independence in relation to their colleagues and whose professions are associated with work of a more kind, would seem to articulate. I am here referring to the ethnologist and historian Tor and the salesman Niklas, who, still after the introduction of information technology, have a very positive and rather uncritical attitude towards IT when it

comes to their own workplaces. This may be compared to those informants who define their working conditions as more collectively or socially based, if nothing else, so in reminiscence of the past – for example Maria who is a social worker and Eva who is editing and marketing films.

Generally speaking, I would say that all of my informants partake of what could be called a “boom-and-bust effect” or, if you like, an enhancement of pace. Now, more tasks can be carried out by the individual employee, that is, in terms of what he or she may produce through efforts that lead to a finished product, a final result. When it becomes possible, then, quite swiftly and with relative simplicity to link more and more “final results” to more and more “final results” with the aid of digital technology, there is an enhancement of the pace from the perspective of society as a whole – even if the employees, who perform the individual tasks, do not always experience their output capacity as forming part of such an encompassing framework.

Efficiency and a rational approach as applied to each specific phase of the work process are both included in all of my informants’ narratives. The instrument of information technology thus provides another allusion to what they, depending on context, believe themselves capable of accomplishing at their workplace – functioning either as an obstacle or a benefit. My informant Marcus, who develops computer programs, articulates one aspect of this circumstance in the third chapter of the thesis. What he suggests there is that computer speed, too, serves as a point of reference to slower ways of handling information, for example to send a letter instead of an e-mail.

From my interviews, I understand that digitalization, the automation of various functions in our society, of course favours both speed and the personal adaptation of services and /or products. Paradoxically, it would seem, however, that contemporary digital development frequently also favours a kind of “inflexibility” within the established norm, that configuration which a computer program requires to operate smoothly. In other words, it is limited to run within a preordained range of possibilities – for as long as you “click on the correct rectangle” and give the program the “accurate response” thus leading one operation to the next. This characteristic is nothing peculiar in itself, since all instruments will have only a limited register within which they are used. There is the risk, however, that as we as attribute other properties to the instrument than what it actually is capable of doing, or connect it much too closely with those activities of which it forms a part, that we transform its original value. In this way, for example, automobiles and to travel at high speed have sometimes become practically synonymous with “freedom”. Furthermore, communication by means of the Internet, stationary telephones or their mobile counterparts, may symbolize unlimited accessibility at, in principle, all levels of human life. IT could, on similar grounds, be understood as a “enhancing devise” for a large number of activities, especially when the instrument of information technology is incorporated into “the myth of information technology”, that is, depending on the degree to which we concede to the cosmological underpinnings of the myth itself.

The conclusions of the IT users

All of my informants draw their own eloquent and explicit conclusions which often closely parallel those of the “IT theorists” discussed in the fourth chapter of the thesis. The computer programmer Olaf – 45 years of age in October 2000 – relates how companies are, at all hours, both locally and globally connected to one another by means of digital and automatic systems for the reception of invoices and orders. Thus, within his conclusion, there are statements about increasing automation, which, in its optimal state, might lead to greater speed and efficiency. It all boils down to a question of rationalization that, in turn, will create an increasingly larger “output”, that is, an increasingly higher economic profit as based on increasing efficiency as to a large number of work processes taking place within the same company. Thus, the key phrases in Olaf’s functionally oriented statements are *greater speed*, *automation*, *rationalization* and *efficiency* in an unending struggle for a *larger output*, which, according to him, is naturally associated also with *better quality*.

Also the social worker Maria – 38 years of age in June 2000 – considers processes of greater speed in the handling of different cases, but she also claims that a dependence on merely one instrument – the computer – is responsible for creating stress at her workplace. She associates computers with such processes as individualization and efficiency. From Maria’s point of view, the former process fits the description that working in front of the computer will give rise to an “isolationist egoistic type of culture” that is perhaps good for the economy department, but not for personal contacts and creative thinking. Exactly as for Olaf - the previous informant

- the key phrases in her case are *greater speed, automation, rationalization* and *efficiency*. But for her part, there is also the issue that working with the computer might lead to *dependence, stress, processes of individualization and social isolation*. In Maria's account of her working conditions, the emphasis on an increasingly larger output interferes with the quality that she wishes to retain in her working with colleges and clients.

As for the ethnologist and historian Tor – 44 years of age in August 2000 – who works at a museum, the opinion is a clear that digital information technology has not produced any significant changes of his working conditions. They are still, precisely as before, characterized by individuality and major personal responsibility for the final results. Tor underlines how IT, the computer and the Internet has rather “facilitated and refined” his capacity for processing his collected material, interviews and photographs in the field. He is quite aware of the increasing efficiency attained in being able more and more to bring together his material with the help of a computer, but increasing efficiency in terms of work does not, in his view, come into conflict with aspects of quality – on the contrary. Thus, in Tor's case, the key phrases are *greater speed, rational handling in combination with quality* and *IT, the computer and the Internet as a natural part of working conditions that, already beforehand, were characterized by individuality*.

Sofie – 22 years of age in November 1999 – who is employed to develop computer programs, is well aware that IT, working in front of the computer, e-mail via the Internet and Intranet may reduce the number of personal contacts with colleges as well as customers. She also mentions that there is

a large measure of personal freedom as combined with responsibility at her workplace. Furthermore, she recounts a situation where stress forms an integral part of her ordinary pattern of life, both in her work and leisure time, saying that it is difficult to find enough time. Knowledge and education become, in Sofie's view, perishable goods and additional education is constantly required to keep pace with the swift development occurring within the field of digital information technology. This corresponds to a situation at her workplace that harbours a lot of competition and, sometimes, demands from the customers concerning information technology, which, in her opinion, are much too "artificial". The key phrases as based on her conclusions are that *IT results in fewer social contacts at the workplace in relation to greater personal freedom, hard competition, constant education in relation to a swift development in terms of IT and sometimes much too "artificial" demands based on the development occurring within the field of digital information technology.*

The interview with Eva – 48 years of age in November 2000 – who is editing and marketing films for a big media company, reveals that a major problem for the company where she works is to withstand the challenge of cost efficient competition from smaller media companies as they are capable of using "cheap" digital technology when processing sound and images. Eva, too, considers how, at her own workplace, information technology as it applies to media production, local and global communication via e-mail, has diminish the space available for social contact and how there is now a general awareness of this fact within the company. In her opinion, the process of increasing individualization of tasks means that something important has been lost in what

was previously a collective process of creative work. As Eva describes her working conditions, it is a situation characterized by fierce competition where you either keep up with the development of information technology or are left behind. She is also aware of the situation that she will never be as expert at handling IT as the younger generation. Eva, however, turns this problem into a competitive advantage, stressing the necessary mastery of both “old” and “new” technology. *The larger output – cost efficient competition, IT development as an important competitive factor at the workplace, the process of individualization and a minimized space for social contact when IT is used, the loss of creativity when the former collectively based process of work was abandoned and the advantage of the younger generation in terms of handling IT* – thus are the key phrases that she is using when discussing the situation at her workplace.

In my summary of the informants’ own conclusions, we have now come to Niklas – 39 years of age in December 2000 – who works as a salesman of raw materials for the production of plastic. He talks about a process of work that, as far as time is concerned, has become increasingly efficient regarding contacts between salesmen and customers through the use of portable computers and mobile links to the Internet. Nowadays it is crucial, also when out in the field, to keep up with the latest selling statistics and, furthermore, when being there, swiftly to forward information from the Asian producer of raw materials for plastic to the Swedish customers. Niklas also tells me about his recognition that computer programs may, in fact, create a lack of flexibility as they cannot, of course, obtain the “the proper feeling” for different selling strategies, that is, to start by selling a small

parcel of raw materials, for instance, at the somewhat lower price that is customary in connection with larger volumes thus to be able later to sell a large volume. Niklas is employed in a company where there is fierce competition. He reveals a clear awareness, when I interview him, of how easily replaceable he is as a person and salesman at his workplace. These kinds of working conditions may lead to counter-strategies and a belief in protecting one's territory by not disclosing all of one's knowledge concerning the information about customers that exists in the company's data base, thus making oneself much too disposable in relation to one's colleagues.

Niklas might now (in the year 2000) carry out his tasks almost completely from home and when out in the field with the aid of modern information technology. Nevertheless, he wants to maintain an office outside his home in order not to be excluded from the social life that goes on at lunches and coffee breaks at most workplaces. In Niklas' version, the key phrases when it comes to using the IT instrument for carrying out one's own tasks are the following: *decentralized functions, time and cost efficiency, that more tasks are allotted to the salesman, that computer programs also entail a certain degree of inflexibility, fierce competition and the counter-strategy of not making all of one's knowledge available in the company's data base.*

Finally, we may turn to the computer programmer and web designer Marcus – 39 years of age in the autumn of 1999 – and his personal conclusions as gathered from interviews made in the autumn of 1999 and throughout the year 2000. His narrative touches upon almost everything from the procedures used in employment interviews by

various IT companies to his first long-term employment in a “heavy-stake” IT company in the year coinciding with the turn of the millennium. In being employed in an IT company, as Marcus puts it, he was recruited more to a particular life style than to a traditional position, that is, a normal job with strictly regulated tasks and working hours. In practice, however, this description function primarily as a rhetoric posture, an outward attitude directed towards customers, rather than being a factual account of this concrete working conditions. Still, complete loyalty towards the company’s policy is, at least from a superficial point of view, necessary in order to keep the job at his very competitive workplace. And Marcus’ own conclusions as to the difference between rhetoric, attitude and the actual conditions at his workplace is very characteristic of my interviews of him. According to him, there is no general recognition in the company that working in front of a computer is a socially and psychologically isolating act. The remedy for this “disease” are activities undertaken in common and parties as organized by the IT company. Marcus continues by saying that computer speed, as a point of reference, often invades those working conditions that are created by the IT companies - an increasingly hectic pace where “speed” frequently becomes the measure of efficiency. This, in turn, may give rise to counter-strategies taking the shape of projects that are often supposed to take a somewhat longer time than they actually do - simply to reduce the increasingly hectic pace and thus create some “breathing space” or, if you like, gain enough time for recovery. Marcus considers life-long training as a necessary condition for keeping the job and not being ousted from the swift development within the IT sector. The

geographical sphere of activity of the company where Marcus works is global and the employees are supposed to be capable of moving in accordance with this. From the outside and superficially speaking, the company seems like a horizontal organization with a sense of belonging, a “fashionable trend” for many companies at the end of the nineteen-nineties lasting until the year coinciding with the turn of the millennium – but in terms of real power such is not at all the case. Thus, again there is a difference between rhetoric and practice in Marcus’ own conclusions. The key phrases as based on his narrative are the following: *to work in front of the computer is mentally and socially isolating, the job as a life style with individual mobility in a global market, speed of data processing as a reference for swiftness in the work process and high pace as a point of reference regarding efficiency, fierce competition, life-long training to keep pace with IT development and the strategy of working on projects which implies, if possible, a calculation of working hours exceeding the period that is actually needed in order to gain time for recovery and finally the IT company as a horizontal organization with a social and mental sense of belonging, which, however, is not horizontal in terms of real power.*

IT theorists who focus on function

In Chapter 4, I discuss the contributions of nine social scientists who represent factions of the international frontier of research with regard to IT as a phenomenon and force with the capacity to influence society. The common denominator of these authors and “IT theorists” is that they have all had their books translated into Swedish. In this way, their books have become readily available to Swedish speaking readers through libraries and book shops.

In terms of their subject matters, these scientists represent a number of disciplines. It is of course possible, based on their professional adherence, to establish how they might interpret our contemporary and IT filled existence. Another way of expressing this would be that these authors exist within different hierarchical systems of priority on the intellectual plane – so-called “cognitive hierarchical pyramids of priority”. Thus, for example, a technologist or engineer would quite naturally busy himself with keeping track of developments based on information technology, a different focus as compared to that of a sociologist or, as in my case, a social anthropologist. Among the IT theorists whose contributions I examine in my thesis, there is a clear difference between those who discuss IT mainly from a technological and functional perspective as compared to those scholars who have a more socially oriented and critical approach as to what developments of information technology might lead to major changes in society.

Both of these groups, of course, are interested in “technological functions” *and* “the effects”, or if you like, “the consequences” of digital information technology within a human and societal context. However, the concepts of technological functions and technological effects or consequences, *respectively*, belong to different compartments of hierarchical priority as they are understood by members of the two groups. Considering the IT theorists in my thesis, I have found that “function” in its technologically visionary form is given a high degree of priority by Nicholas Negroponte – the chief of a media laboratory that belongs to the Massachusetts Institute of Technology –MIT– in Boston, USA. Also Michael Dertouzos conducts a very functionally

oriented visionary analysis depending on his technological profession as head of the department of computer science at MIT.

But also in the writings of the mathematician and pedagogue Seymour Papert and the sociologist and psychologist Sherry Turkles is it possible to notice how functionality on the visionary plane influences their analyses. For pedagogue Papert, the main concern is the capacity that interacting with different forms of computer programs and the Internet might have as an encouraging force in terms of education. Furthermore, various kinds of role games on the Internet harbour, in the analysis of psychologist Turkles, a great potential for serving as a healing force, both therapeutically and mentally, as far as the individual is concerned. Hence, in their analyses, the technological function is highly valued and the *effect* of practicing IT consequently assumes a visionary form that becomes just as visionary as when the *function* is discussed from a general perspective – with a basic orientation towards the future.

Likewise, architect William J. Mitchell represents a clear functional orientation in his analysis of contemporary IT society and, above all, its future development. He discerns in IT a technology with a great capacity for creating new and automatic functions within our immediate surroundings. The social analysis, in his case, is limited mainly to emphasizing that digital information technology must be allocated fairly in terms of its availability and according to democratic ideals, which implies that, in principle, nobody should involuntarily be without a computer or access to the Internet.

Mitchell, like the other scientists mentioned above, was employed at MIT in the years immediately before and at the

turn of the millennium. From the writings of these scholars, it is easy to understand the reason why they show such great confidence with regard to the sphere of market adjustments in Western society. In their writings, IT is considered an active, constantly developing force of influence. It is, in their case, a question of studying possible functions intrinsic both to contemporary digital information technology and the future practicing of IT.

Crossing territorial boundaries – conclusion no. 1

The above-mentioned IT theorists at MIT discuss the interaction between humans, computers and the Internet in terms of transcending boundaries, which, in turn, are analyzed mainly from a perspective filled with visions for the future.

My informant Niklas, who is a salesman of raw materials for the production of plastic, also talks about border-crossing communication by means of the Internet – from the standpoint of his own working conditions. He explains how customers, when they run into problems with production, may contact directly the salesman who is responsible for selling the raw materials. The salesman, in turn, send someone out who takes photos of the imperfectly moulded plastic material with a webb camera. Then, photos and production data are sent directly to Asia via the Internet and the answer will arrive within a few hours. Niklas' narrative also provides me with an opportunity to gain insight into working conditions, which, for all of the parties involved, are characterized by the striving for a high degree of efficiency as far as time is concerned.

As for the producers of plastic goods, this situation means that the cost of machinery will reach such a high level that, according to what Niklas tells me, it is never allowed to stand still.

Life-long training – conclusion no. 2

The processes of life-long training is an issue touched upon by the IT theorists at M. I. T. My informant Marcus – who is working with web design and programming in a major IT company – describes how life-long training is guaranteed in the company and how each employee has to participate in various courses for 100 hours every year. For these hours, the company pays the usual salary and the employees also receive 25 000 Swedish crowns per year for buying literature. According to Marcus, this policy assures that each employee keeps up with the latest developments within the field of digital information technology - considering the situation that the software which Marcus was trained to handle more than a year ago is no longer used.

Incorporating/excluding – conclusion no. 3

Digital information technology is often characterized by the IT theorists at MIT as a kind of “original power” considering its rapid form of development. A consequence of this is how the practicing of a new technology may both incorporate and exclude people at their workplace, that is, incorporating persons who accept a new technology in contradistinction to excluding those who do not accommodate themselves to the new conditions. Eva – my informant who is editing and marketing films – gives a clear expression to this process of incorporation and exclusion. She says that, at her workplace, there is no room available for those who do not keep up to date with the development of digital information technology.

A combination of knowledge in the handling of old as well as new technology is, in Eva's opinion, both commendable and could offer a niche for survival when it comes to keeping one's job. She is also well aware that she may perhaps not succeed in defending her position in the media company and says that such an outcome is entirely consistent with "the rules of the game".

Theorists focusing on social effects and the critical examination of IT

I have already touched upon four of totally nine IT theorists as discussed in the fifth and final chapter, that is also a summary of the thesis. Thus, five IT theorists remain and what distinguish them from the scientists at M. I. T. is an open criticism of developments within our society that are much too focused on technological achievement, including the field of digital information. Thus, in the pyramid of cognitive priority, the recognizable "effects" of a particular technology on contemporary society gets a high priority. Functionally speaking, of course, their viewpoint is not as visionary in its orientation towards the future as that of those authors whom we now might call "MIT's IT theorists".

With an increasingly higher speed – conclusion no. 4

The city planner and philosopher Paulo Virilio considers the effects of increasingly higher speed. He discusses what may happen when a new technology interacts with existing social structures, that is, the chain of events that unfolds when technological development results in an increasingly higher pace which affects our existence as human beings and could even provide us with a new basis for comprehending life. From Virilio's analysis, it is possible to understand how higher speed would generate processes of change at, in

principle, all levels of social and human existence. The majority of my informants describes a situation of higher speed and an increasingly accelerated pace.

The computer programmer Olof reports about a completely automatic electronic process, consisting of electronic handling of incoming orders where, similarly, large portions of what was previously called a “stock” now exist within a “continuous chain of transportation” – between sender and receiver, producer and consumer. This electronic ordering system is operating and open for communication at all hours without any real need for human intervention.

My informant Marcus - who is working with computer programs and web design in an IT company – refers to a situation where the “speed of data processing”, as measured by concrete transmission, serves as a point of reference for efficiency. What he considers here is computer based tasks where speed has become synonymous with efficiency.

The social worker Maria describes how working with computers now often dominates tasks which have previously been more oriented towards people – clients and colleagues. Handling an increasing number of tasks by means of computers does not leave much room for spontaneous, qualitative and personal contacts in such cases.

For my informant Niklas, whose work consists in selling raw materials for plastic products, it all boils down to an issue of increasing speed within the whole field of activity from the deliverance of raw materials in Asia to the finished product in Sweden. With the aid of modern information technology, he now stands in direct contact with his Asian suppliers, a fact clearly influencing the way in which he and other actors describe their work. It has become a question of

increasing speed in terms of all procedures from the deliverance of raw materials to the finished product. Niklas confesses that he is now more focused on his work as a salesman, pursuing his contacts with customers with both greater intensity and efficiency. He also describes a work environment where the cost of machinery is calculated at such a high level of cost efficiency that no lengthy interruptions of the production process could possibly be allowed – the consequence of which, of course, is a quickening of the whole work process.

Flexibility and short-range planning – conclusion no. 5

Sociologist Richard Sennett points to a development of contemporary society that may generate life strategies based on flexibility - in private as well as in working life - and the short-term planning that is often implied. According to his analysis, what is at stake here is a macroscopic structure that consists of global market forces interacting at high speed by means of IT, that is, forces of a rather ephemeral nature, which, for that reason, may cause instability at the local level.

Moreover, Sennett claims that in their constant readiness to deal with unpredictable changes, actors are largely incapable of creating long-term life strategies, such as, for example, to enter into local and collective associations based on social and mental continuity. A different way of presenting Sennett's analysis is that digital information technology and the forces of the free market contribute in the creation of a "culture" where previous forms of social density and collective bonds are dissolved. This process of dissolution occurs both in working life and when people are at home. In the latter case, it is the relationship between parents and children that Bennett considers, that is, a pattern

of social life that is no longer based on tradition and continuity in terms of norms and values which are being transmitted from one generation to the next.

As for the social worker Maria, however, the main concern is the kind of dissolution that has occurred at her workplace and the feeling that she has of dealing far too much with her clients' problems by means of computer and not, as was previously the case, through personal talks. And it is precisely such spontaneous and creative talks that have, in her opinion, become a real shortage at her workplace.

Also Eva who is editing and marketing films discerns a pattern where co-operation on a collective basis has diminished. At her workplace, she explains, social contacts have now dropped to a minimum, while people often helped one another previously with various tasks and the buying of services from within the company – state of the art competence - was not required, as it is today.

Mobility and power – conclusion no. 6

Sociologist Zygmunt Bauman considers “mobility” a highly valued factor in the contemporary building of society as based on IT and various networks. He complements his analysis with a discussion of power and class structures where only the socio-economic elite has the resources needed to be sufficiently mobile, that is, in relation to our present global and network building “game plan” in the production of goods and services. Also in Bauman's analysis – in accordance with Sennett's – contemporary social development is characterized by diminishing opportunities for entering into groups with a sense of community, loyalty and belonging that is both profound and permanent in the long run. Another way of phrasing this problematic is to say that

collective and locally stable ties – while both socially profound and temporally permanent – are increasingly replaced by superficial and temporary groupings according to the ideal of “global mobility”. The last-mentioned state of affairs, while unattainable for most people, nevertheless acts as a powerful force that influences different actors in society at large.

For some of my informants, the ethnologist and historian Tor and Niklas who is working as a salesman of raw materials for the production of plastic, the use of digital mobile communication technology facilitates their already mobile and individualized work – where social contacts do not have any higher priority in connection with the tasks undertaken.

According to computer programmer and webb designer Marcus, mobility – at the national as well as international level – was a requirement both for getting and retaining his job. Hence, the company checks very carefully if a prospective co-worker may fulfil these norms. An unmarried employee is considered more mobile than someone with a family and children. Marcus, who is married with two older children, must as a result make his ability of being geographically mobile clear to his employers in the IT company.

Furthermore, he is fully aware that he is replaceable in the company and that whatever “sense of belonging” created there is, in fact, part of a permanent structure of power relations and competition. Marcus relates that, mainly among the younger men in the company, a more genuine “sense of belonging” exists. These men in their early twenties buy a lot of shares in the IT company and put their stakes on it

becoming more profitable, “also” because their own stock would increase in value then.

My informants’ personal thoughts about their situation in working life correspond well to the conclusions drawn by the IT theorists – Virilio, Sennett and Bauman – concerning the complexity found in that array of automation and rapid communication made possible by digital information technology. There is also an agreement as to the notion that what encourages this kind of development is an economic system that is market and network based. Thus, short-range forecasting becomes a “side-effect” of a development which consists in increasing flexibility and rapidity in terms of how people are handling their tasks – in work environments where social density tends to diminish, frequently to the benefit of strategies of individual competition.

Macro-perspective and plus effect – conclusion no. 7

From the analysis conducted by Manuel Castells, a process of social change is discernable that results in our contemporary, and even more so, future network society as based on digital information technology. He argues for a “plus effect” where the interaction between the components will affect the world system as a whole – a world system that is now in a state of dissolution. In Castells’ opinion, this dissolution creates a vacuum in the development of particular societies, which may, in turn, permit for changes to occur. In other words, it becomes a question of the consequent rebuilding of society as generated by the united action of the individual components. I shall now illustrate the plus effect as based on Castells’ line of reasoning: *computers and digital micro technology + generally available mobile telecommunication + genetic manipulation + electronically integrated global financial*

markets operating in real time + a globally interrelated capitalist economy + a majority of the urban labour force of the developed economies being employed in the processing of knowledge and information + the fall of the Soviet regime + the fading away of communism + the end of the Cold War + parts of Asia as equal parties in the global economy + the challenge towards patriarchy + a general awareness of the significance of environmental protection + timeless time in a global network society.

In accordance with Castells' method of defining network society in terms of "additional plus effects", I approach the statements of my informants – as related to their particular working conditions - from a similar perspective. In doing so, I consider the following elements as comprising the plus effects: *increasing speed + automation + rationalization + a striving for "higher output" + processes of individualization + less personal contacts at the workplace + fierce competition + constant education in relation to a swiftly proceeding development within IT + cost efficient competition + IT development as an important factor of competition at the workplace + a loss of creativity due to the abandonment of previously collective work processes + the younger generation surpassing the older one in terms of using IT + decentralized functions + time and cost efficiency – the case that computer programs may also bring about inflexibility + work as a life style + a social and mental "sense of belonging" within individual companies, but not in terms of real power + individual mobility within a global market + speed of data processing as a point of reference for the rapidity of the work process + high working pace as a point of reference for efficiency.*

The picture now emerges of a work environment which is partly traditional, but also new in so far as it creates an “overdrive” with regard to decentralized functions and processes of individualization at particular workplaces. For my informants, this occurs in connection with competition that is often fierce and a much increasing working pace. Here, the importance of keeping up with the rapid development of digital information technology should also be added. Next, to conclude the summary of my thesis, I shall present an interpretation of the hype in “cultural” terms.

Starting-point no. 1 for a hype is ...

... that its message is accessible to as many people as possible. It becomes a question, then, primarily of coming into contact with the “world of ideas” that it represents, which implies that a majority of people will not immediately be involved in using it in a practical sense – as when, for example, a new technology is introduced. The same analytical starting-point may also be valid for an ideology, a religious or political message and those activities which they entail. Deciding for or against the message of a particular hype, that is, estimating its content or potential also means to come into contact with it.

On these grounds, it becomes possible to determine how IT, the personal computer and the Internet were introduced in contemporary society and, in a short span of time, went through a series of phases: *introduction*, *hype* and as *everyday instrument*.

Digital information society – the question of whether to fit in or not

A person may sometimes create an image of himself or herself in order to examine how he or she fits into a particular

type of society. This person is in a position, then, to reflect about what the result would be if he or she was trying to adapt and acquire those skills required to gain entrance to the dominant social model. In our case, the dominant model is the heavy investment in IT, a new and rather untested technology on a larger scale, in the years immediately before and at the turn of the millennium. If such a “projection” would correspond to the individual’s concrete situation in life and he or she fits in, the individual in question is, no doubt, welcome to participate in the dominant social model – in a society, for example, that for a period of time is focusing very heavily on the handling of digital information technology.

Starting-point no. 2 for a hype is ...

... that it would give some leeway for various expectations before it has “landed” and obtained a more stable form. It may then provide nourishment for hopes and dreams, *but* also for their opposites as it, in creating certain expectations, makes other kinds of reaction possible. For a lot of people in society, however, a hype is distinguished by its ability to inspire hopes for something new, better and different.

The IT hype provided a “visionary overdrive” to a number of activities that already had a permanent form and sometimes even existed in a state of stagnation – at least in terms of their organizational handling – the political project, parts of our system of public education, transports and other services connected to infrastructure.

The foregoing type of scenario may give rise to conscious as well as unconscious strategies among social actors and when a hype would seem to be radiating with success, it

attracts many people who are only too willing to bask in its light. This state of affairs, however, could quite suddenly turn into its opposite as radiation diminishes.

There is no ambivalence in the investment in something new

The hype forms part of a process where members of society, by investing in something new and often innovative, are trying to get rid of that “negative energy” which has been gathering within their world of ideas and on the emotional plane. From this perspective, a hype also becomes a phenomenon that, for a time, may unload society of such negative energy and ambivalence.

If the hype gives rise to social movements, it is only because of those expectations that are contained within its own peculiar character. A hype may, therefore, provide nourishment for a number of existing social movements, as the hopes and dreams of many people - especially in the initial phase of a hype - become associated with the implementation of a new technology, a new instrument or with the practising of a specific ideology. Consequently, on the psychological plane, there is a broad register of expectations contained within a hype. Both rightwing and leftwing groups, technocrats and humanists may be nourished - even if only selectively so - by that expectation of continued nourishment characteristic of a hype. This, however, should not be understood as if nothing has happened as the “euphoria” of the hype begins to fade away.

Starting-point no. 3 of a hype is ...

... that something has actually happened as the attraction of the hype diminishes or would sometimes collapse because of its own preposterousness as to fulfilling everybody's

expectations – not all people will be “winners” when things are changing and neither, of course, will all be “losers”.

A hype always entails a “output” that is different from its “input”. The world or life in general will always look and function a bit differently after a hype has occurred as compared to what went before. Hypes based on ideological, political as well as technological reorganizations may after the historical event - in hindsight – be evaluated either as successes or a failures, even as a phenomenon falling somewhere in between.

Our present success on technological grounds, giving us the opportunities of mass communication in real time and on an individual basis, independent of the great geographical distances that could separate people, is a material fact. In addition, however, there is the possibility of being transported rapidly over long distances only to have some hasty meeting, while simultaneously, the implementation of digital technology often acts to eliminate close and personal encounters of people in everyday life. This contemporary technological “success” may in social terms easily be considered a failure from a perspective based on a less intensive and more “deep-going” and “collectively reflective” form of communication.

However, sometimes a past failure could turn into a future success, and the combinatory possibilities of judging whether we are dealing here with a technological success or social failure are, of course, almost without limits.

From construction to reconstruction and that something is also happening

It is possible to conceive of a process consisting of *the concrete implementation, the actual sequence of events* and

the retelling where the “accumulative” effect is to be found primarily in the “final stage” of retelling. This “phase” amounts, in our case, to a retelling of those possibilities intrinsic to information technology that will become available to many members of contemporary society. However, the three italicized concepts mentioned above should not be understood as representing a series of chronologically fixed stages, but as placed upon an imaginary peg-top or spiral the movement of which is accelerating. When the speed has become sufficiently high, the various elements of the units begin to mingle. And with a further quickening of the rotation, the concrete meanings and contents of the previously distinct units become imperceptible in relation to one another like what happens in the case of the contours of a colour-painted peg-top.

What remains, then, is the “image” of that which is, or probably is, technologically possible to realize. Thus, it is a process of creating ideas and images, which, in its mental projection, forms an integral part of information technology as well as other types of technology that are undergoing development.

It is important to emphasize, however, that processes of change – also those carried along by means of a hype - are not a “zero-sum game” consisting merely of winners *or* losers. Naturally, it is more complex than that, and in processes of change that are based, for example, on technology and/or ideology you may always accomplish something, but will simultaneously lose something too. In working life and in leisure time where nowadays, for instance, a high degree of rationality and planning is introduced, what is frequently lost is the unplanned and

irrational. With processes of individualization in working life, you have often to give up any collective co-operation.

Some final words

Perhaps, the so-called IT revolution may only become “truly revolutionary” when digital information technology is capable of solving the paradox that consists in combining increasing efficiency with a lowering of the pace in society, a solution that, in turn, would correspond more closely to the intrinsic resources of humans both to handle speed and diversity.

Of course, trends towards increasing speed and diversity are a more constant factor in our present society, if seen over time, than the contemporary and large-scale introduction of IT – in working life and leisure time. Yet, it seems reasonable to argue that digital information technology is responsible for creating a particular form of speed and diversity, which, in turn, still contributes to defining what is “hard work” in the Western world. From having been primarily something very demanding physically, contemporary working conditions are much akin to a situation of “over-stimulation” within the sphere of creating communication. Probably, the conflict-ridden scenario discussed above does not constitute any major problem from a time perspective including several generations, since people who grow up with an already existing technology will usually develop a quite natural relationship to it. Here, we may speak of a harmony between orientation and the implementation of a technology, that is, in the relationship between people and instrument – IT – that is as constant with regard to time as humankind itself considered as a species occupied with building society.

In contemporary society and in a situation oriented towards mass production *and* “individual design” with a relatively short life-span, the decision making that would also make possible a slowing down of speed is for the moment entirely up to ourselves ... while waiting for the next hype and the next

Most likely, even a hype may change its character as based on the technological means available. The suggestion could thus be made that IT has itself also been a force influencing the IT hype as well as other upcoming hypes on the premise that digital information technology is associated with diversity, large-scale organization and very fast communication – not least in global terms. On the same grounds, it might be said that, as a social phenomenon in so far as its global extension, large scale and the swiftness in its “rise and fall” are concerned, the hype was probably influenced by IT– all this while waiting for the next hype and the next, and those transformational processes of which a hype, nevertheless, would form an integral part

Bibliografi

- Abler Ronald. The telephone and the evolution of the american metropolitan system, i antologin *The social impact of the telephone*, sammanställd av Ithiel de Sola Pool. Cambridge MIT press. USA 1981.
- Agar Michael H. *The professional stranger: an informal introduction to ethnography*. Academic Press. San Diego 1996.
- Ahrenfelt Bo. *Förändring som tillstånd: att leda förändrings- och utvecklingsarbete i företag och organisationer*. Studentlitteratur. Lund 1995.
- Alberoni Francesco. *Movement and institution*. Columbia University Press. New York 1984.
- Asplund Johan. *Teorier om framtiden*. Liber förlag. Stockholm 1979.
- Asplund Johan. *Essä om Gemeinschaft och Gesellschaft*. Korpen. Göteborg 1991.
- Barnum Cynthia. *Effective membership in the global business community*, i antologin *New traditions in business: spirit and leadership in the 21st century*, sammanställd av John Renesch. Berrett-Koehler. San Francisco 1992.
- Bauman Zygmunt. *Globalisering*. Studentlitteratur. Lund 2000.
- Bergmark Calmgård Margareta. *Människan i datorsamhället*. Larson. Täby 1981.
- Berman Marshall. *Allt som är fast förflyktigas: Modernism och modernitet*. Arkiv. Lund 1990.
- Berner Boel. *Perpetuum mobile?: teknikens utmaningar och historiens gång*. Arkiv. Lund 1999.

Beijbom Ulf. *Mot löftets land: Den svenska utvandringen*.
LT-förlag. Stockholm 1995.

Bergquist Magnus. *Framtiden går på utställning:
om utopins lätthet och materiens tröghet*, i antologin
Mus och människa: om IT som ett kulturellt fenomen
sammanställd av Eva Fägerborg och Christina Westergren.
Nordiska museet. Stockholm 1999.

Bhabha Homi K. *Nation and narration..*
Routledge. London 1990.

Bijker Wiebe E. *Of bicycles, bakelites and bulbs: toward a
theory of sociotechnical change*.
Cambridge MIT Press. USA 1997.

Björk Lars -Eric, Jaak Saving. *Datoriserad förändring: en
bok om datorer, ADB-system och samhälle*.
Liber. Malmö 1984.

Bode Mike, Superflex, Elin Wikström. *Three public projects*.
Blekinge museum. Karlskrona 1999.

Boorstin Daniel J. *The discoverers*.
Random House. New York 1983.

Boorstin Daniel J. *The republic of technology: reflections on
our future community*. Harper & Row. New York 1978.

Boulay Juliet du. *Portrait of a Greek mountain village*.
Oxford. Great Britain 1974.

Carlshamre Pär, Mårdsjö Karin. *Retoriken kring tekniken*.
Studentlitteratur. Lund 2000.

Carrwik Christian, Mattson Niclas. *Internetrevolutionen:
1000 dagar som förändrade Sverige*.
Bonnier Icon. Stockholm 1998.

Cassirer Ernst. *The philosophy of symbolic forms. Vol 2,
Mythical thought*. Yale University Press. London 1996.

Cassirer Ernst. *The philosophy of symbolic forms. Vol 4, The metaphysics of symbolic forms.*
Yale University Press. London 1996.

Castells Manuel. Vol 1, *Informationsåldern: ekonomi, samhälle och kultur.* Daidalos. Göteborg 1999.

Castells Manuel. Vol 2, *Informationsåldern: ekonomi, samhälle och kultur. Identitens makt.*
Daidalos. Göteborg 2000.

Castells Manuel. Vol 3, *Informationsåldern: ekonomi, samhälle och kultur. Millenniets slut.*
Daidalos. Göteborg 2000.

Castoriadis Cornelius. *The imaginary institutions of society.*
Cambridge MIT Press. USA 1987.

Cornyn Stan. *Exploding: the highs, hits, hype, heroes, and the hustlers of the Warner Music Group.*
Harper Entertainment. New York 2002.

Crapanzano Vincent. *Tuhami: portrait of a Moroccan.*
University of Chicago Press. Chicago 1980.

Cronehed Johan. *Identitet och nationalism i Peru: Quechua-kulturen, konfliktens spegel.*
Cultural Center Demos. Lund 1997.

Cronehed Johan. *Terror: en inledande analys.*
Cultural Center Demos. Lund 1998.

Dahlgren Peter. *Internet, medier och kommunikation - en antologi.* Studentlitteratur. Lund 2002.

Dertouzos Michael. *What will be: hur informationsmarknaden förändrar våra liv.* ISL. Göteborg 1998.

Dotson Edisol Wayne. *Behold the man: the hype and selling of male beauty in media and culture.*
Haworth Press. Binghamton, New York 1999.

- Eisenstein Elisabeth. L. *The printing press as an agent of change: communications and cultural transformation in early-modern Europe.* Cambridge University Press. Cambridge 1979.
- Ekenhill Jan-Erik, Hedberg Bo. *Jobb i framtid?: tankar om industriarbetets i 90-talets datorsamhälle - en antologi.* Akademilitteratur. Stockholm 1983.
- Ekholm Friedman Kajsa. *Den magiska världsbilden: Om statens frigörelse från folket i folkrepubliken Kongo.* Carlsson. Stockholm 1994.
- Ekholm Friedman Kajsa. *Trubbel i paradiset: hawaiianernas återkomst.* Carlsson. Stockholm 1998.
- Eriksen Thomas Hylland. *Ögonblickets tyranni: snabb och långsam tid i informationssamhället.* Nya Doxa. Nora 2002.
- Featherstone Mike, Burrows. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of technological embodiment - en antologi.* Sage. London 1995.
- Feldman Allen. *Formations of violence: the narrative of the body and political terror in Northern Ireland.* University of Chicago Press. Chicago 1991.
- Ferguson Ann Arnett. *Bad boys: public schools in the making of black masculinity.* University of Michigan Press. USA 2000.
- Fontaine la J.S. *Person and individual: some anthropological reflections.* Cambridge University Press. Cambridge 1985.
- Foucault Michel. *Diskursens ordning: installationsföreläsning vid Collège de France den 2 december 1970.* B. Östlings bokförlag Symposion. Stockholm, Stehag 1993.
- Foucault Michel. *The archaeology of knowledge and the discourse on language.* Routledge. London 2002.

Friedman Jonathan. *Global crisis, the struggle for cultural identity and the intellectual porkbrelling: cosmo-politans versus locals, ethnics and nationals in an era of de-hegemonisation*, i antologin *Debating cultural hybridity: multi-cultural identities and the politics of anti-racism* sammanställd av Pnina Werbner and Tariq Modood. Zed. London 1997.

Geertz Armin W. *The invention of prophecy: continuity and meaning in Hopi Indian religion*. Brunbakke. Knebel 1992.

Hadenius Patric. *Från hype till folkbildning: om elektronisk kommunikation och hur den kan användas i cirkeln*. ABF . Stockholm 1995.

Harvey Brown Richard. *Postmodern representations: truth, power, and mimesis in the human sciences and public culture* - en antologi. University of Illinois Press. Urbana 1995.

Heidegger Martin. *The question concerning technology and other essays*. Harper & Row. New York 1997.

Hjord Bengt - redaktör - *Migration: utvandrare och invandrare i gångna tider* - en årsbok - Sveriges släktforskarförbund. Norstedt. Stockholm 1992.

Hobsbawm Eric. *The invention of tradition* - en antologi. Cambridge University Press. Cambridge 1983.

Holst Gull-May - redaktör och huvudförfattare - *Teldoks årsbok 2000, Teldok 20 år 1979-1999*. Teldok. Farsta 1999.

Hult Jan. *Tekniken mitt ibland oss 1914-1970*, i antologin *Svensk teknikhistoria* - redaktör Sven Rydeberg. Gidlund. Hedemora 1989.

Humphreys Richard. *Futurismen*. Fogtdal. Malmö 1999.

Jones Steven G. *CyberSociety 2.0: revisiting computer-mediated communications and community* - en antologi. Sage. Thousand Oaks California 1998.

Kapferer Bruce. *Legends of people, myths of state: violence, intolerance and political culture in Sri Lanka and Australia*. Smithsonian Institution Press. Washington, D.C. 1988.

Kapferer Bruce. *The feast of the sorcerer: practices of consciouness and power*. University of Chicago Press. Chicago 1997.

Karlberg Maria, Mral Brigitte. *Heder och påverkan: att analysera modern retorik*. Natur och kultur. Stockholm 1998.

Keesing Roger M. *Cultural anthropology: a contemporary prespective*. CBS Publ. Asia. New York 1981.

Kern Harris. *Networking the new enterprise: the proof not the hype - en antologi*. Sun Microsystems Press. Mountain View, California 1997.

Kuhn Thomas S. *De vetenskapliga revolutionernas struktur*. Thales. Stockholm 1997.

Kärrbrink Jesper, Ramsin Håkan, Svensson Bo. *Den digitala mutationen: en organism som inte utvecklas i takt med sin omgivning dör*. DN. Stockholm 1998.

Lakoff George. *Moral politics: what conservatives know that liberals don't*. University of Chicago Press. Chicago 1996.

Latour Bruno. *Artefaktens återkomst: ett möte mellan organisationsteori och tingens sociologi*. Nerenius & Santérus. Stockholm 1998.

Leander Folke. *Estetik och kunskapsteori: Croce, Cassirer, Dewey*. Göteborg 1950.

Lennstrand Bo. *Hype IT, IT som vision och verklighet: om teknikspridning, personalisering och bredband*. Stockholms Universitet 2001.

Lévi Strauss Claude. *Det vilda tänkandet*. Arkiv. Lund 1987.

Lévi Strauss Claude. *Lodjurets historia*. Mån-pocket. Stockholm 1994.

Lind Jacob. Artikel i boken/utställningskatalogen *gtm - The Global Tendency Machine*.
Blekinge Museum. Karlskrona 1999

Lindberg Christer. *Antropologiska porträtt - I - en antologi*.
Studentlitteratur. Lund 1993.

Lobo Susan. *A house of my own: social organisation in the squatter settlement of Lima, Peru*. Ariz. Tucson 1982.

Lundin Susanne, Åkesson Lynn. *Amalgamations: fusing technology and culture - en antologi*.
Nordic Academic Press. Lund 1999.

Löfgren Orvar. *Medierna i nationsbygget: hur press, radio och TV gjort Sverige svenskt*, i antologin *Medier och kulturer* sammanställd av Ulf Hannerz och Peter Dahlgren.
Carlsson. Stockholm 1990.

Malinowski Bronislaw. *Agronauts of the Western Pacific: an account of native enterprise and adventure in the archipelagoes of Melanesian New Guinea*.
Routledge & Kegan Paul. London 1922.

Mattelart Armand. *The !nformation society: an introduction*.
Sage. London 2003.

Mead Margaret. *Coming of age in Samoa: a psychological study of primitive youth for western civilisation*.
Peter Smith. Magnolia 1973 - originalutgåva 1928.

Mitchell Clyde J. *Cities, society and social perception: a Central African perspective*. Clarendon. Oxford 1987.

Mitchell William J. *Den digitala staden*.
Nordstedt. Stockholm 1997.

Mitchell William J. *E-topia*. Brain Books. Jönköping 2000.

Montoya Rodrigo. *Al borde de naufragio democracia, violencia y problema etnico en el Peru*.
SUR Casa de estudios del socialismo. Lima 1992.

Mumford Lewis. *The myth of the machine. Vol 2, The pentagon of Power*. Harcourt Brace Jovanovich. New York 1970.

Negroponte Nicholas. *Leva digitalt: om datorer, CD-rom och Internet - för de redan frälsta & oss andra ängsliga*. Bonnier. Stockholm 1995.

Negroponte Nicholas. *Being digital*. Coronet. London 1996.

Nye David E. *Narratives and spaces: technology and the construction of American Culture*. Columbia University Press. New York 1997.

OECD. *The new economy: beyond the hype*. Organisation for Economic Co-operation and Development. Paris 2001.

Papret Seymour. *Familjen och nätet: hur man överbryggar den digitala generationsklyftan*. Daidalos. Göteborg 1998.

Pires Jorge de Sousa. *Glädjen att veta hur det faktiskt hänger ihop!: ordlista för alla som vill förstå datorn, teven, videon, ficktelefonen, samhällsdebatten, datorstött lärande*. Studentlitteratur. Lund 1998.

Poster Mark. *The information subject*. Arts International. Amsterdam 2001.

Potter Jonathan. *Representing reality: discourse, rhetoric and social construction*. Sage. London 1996.

Qvarnström Gunnar. *Futurism och Dadaism*. Almqvist & Wiksell. Stockholm 1973.

Raban Jonathan. *Bad land: ett Amerikanskt äventyr*. Norstedt. Stockholm 2000.

Radin Paul. *The method and theory of ethnology: an essay in criticism*. Bergin & Garvey Publishers. South Hadley Massachusetts 1987.

- Sachs Lisbeth. *Onda ögat eller bakterier: turkiska invandrarkvinnors möte med svensk sjukvård*. Liber Förlag. Lund 1983.
- Salamon Karen Lisa Goldschmidt. *Going global from the inside out: spiritual globalism in the workplace*, i antologin *New Age religion and globalization* sammanställd av Mikael Rothstein. Aarhus University Press. Århus 2001.
- Sennett Richard. *När karaktären krackelerar: människan i den nya ekonomin*. Atlas. Stockholm 1999.
- Solarz Artur. *ADB och brott: kriminalitetens utveckling i ett informationssamhälle*. Allmänna förlaget. Stockholm 1987.
- Spengler Oswald. *Människan och tekniken: bidrag till en livsfilosofi*. Stockholm 1931.
- Strömbäck Lars. *Baltzar von Platen, Thomas Telford och Göta kanal: enterpenörskap och tekniköverföring i brytningstid*. Symposion graduale. Stehag, Stockholm 1993.
- Sundin Bo. *Den kupade handen: historien om människan och tekniken*. Carlsson. Stockholm 2001.
- Tapscott Don. *Growing up digital: the rise of the net generation*. McGraw-Hill. New York 1998.
- Taussig Michael. *Shamanism, colonialism, and the wild man: a study in terror and healing*. University Chicago Press. Chicago 1987.
- TBV. *Data för framtiden*. TBV - Tjänstemännens bildningsverksamhet. Stockholm 1987.
- Tengström Emin. *Myten om informationssamhället: ett humanistiskt inlägg i framtidsdebatten*. Raben & Sjögren. Stockholm 1987.
- Tengström Emin. *Hur förändras våra livsvillkor?: en kritisk betraktelse av K-samhället, IT-samhället och kunskaps-samhället*. Rabén Prisma. Stockholm 1998.

Tengström Emin. *Bilismens utforskade historia,*
i anatologin *Den attraktiva bilen och den problematiska*
bilismen sammanställd av Lennart Sturesson.
Kommunikations och forskningsberedningen KFB.
Stockholm 1998.

Telia. *Nära - en inspirationsbok om det nya informations-*
samhället. Page one publ. Telia. Sockholm 1998.

Turkle Sherry. *Leva. online.* Norstedt. Stockholm 1997.

Turnbull Colin M. *The forest people.*
Simon and Schuster. New York 1961.

Turnbull Colin M. *The mountain people.*
N.Y. New York 1972.

Vedin Bengt Arne. *IT-Myths.*
KFB - Teldokrapport 94. Farsta 1996.

Vedin Bengt Arne. *Innovation & Internet.*
KFB - Teldokrapport 18. Farsta 1999.

Wennersten B.G. *Mikrodatoriseringen - den tysta*
revolutionen: en guide för beslutsfattare. Affärsförlaget.
Stockholm 1980.

Widen Albin. *Nybyggjarliv I Svensk-Amerika: minnesbilder*
och kulturtraditioner. LT-förlag. Stockholm 1972.

Virilio Paul. *Försvinnandets estetik.*
Korpen. Göteborg 1996.

Wittgenstein Ludwig. *Filosofiska undersökningar.*
Thales. Stockholm 1996.

**Efterord - forskarresan redovisas och en lista fylld
av tack till personer och institutioner.**

Först ett tack till dem som skyldiga äro: Jonathan Friedman, Kajsa Ekholm-Friedman, Johnny Persson, Melcher Ekströmer samt sedermera Christer Lindberg

Dessa personer står i skuld till att jag under min akademiska grundutbildning alltid sparade en termin i socialantropologi som en hägrande "god karamell att intaga" när jag under flera års tid varvade socialantropologi med studier inom andra akademiska discipliner - alltifrån pedagogik, historia, sociologi och socialpsykologi till mellanösternkunskap.

Med andra ord, min akademiska bana och min utbildning i socialantropologi har inte varit "spikrak". Jag tror att det är av vikt att "akademiska banor" också tillåts vara så, eftersom mönstret i en yrkeskarriär oftast bara är "rationellt och spikrakt" i "skenet av" efterskonstruktionen.

1996 påbörjade jag min forskarutbildning i Socialantropologi vid Lunds Universitet, med att söka, men ej få ekonomiska möjligheter att påbörja ett fältarbete bland andinska indianer - något som både min hustru och jag har erfarenhet av sedan tidigare vistelser i Peru och Bolivia.

Under denna tidsperiod påbörjade jag ett sidoprojekt som handlade om att studera trosföreställningar inom New Age, vilket innebar deltagande observationer i verksamheter som handlade om alltifrån att transformera ner kosmisk välgörande energi till mänskligheten i form av gruppmediationer till att simma och dyka med delfiner - vilket kan vara en fin upplevelse oavsett trosföreställning. I sammanhanget New Age, vill jag tacka socialantropolog Karen Lisa Salamon samt religionshistorikerna Olav Hammer och Jürgen Offermann för givande samtal och seminarium - inte minst

avseende konstruktionen av världsbilder i relation till självbilder.

Våren 1999 sökte Blekinge Tekniska Högskola - BTH. två doktorander och forskare med syfte att forska om IT och samhällsutveckling. Jag sökte arbetet och fick det - ett av resultaten är denna avhandling vars arbetsinsats har finansierats av CTUP vid BTH.

Jag vill härmed tacka min huvudhandledare Jonathan Friedman och min biträdande handledare Christer Lindberg vid Avdelningen för Socialantropologi, Lunds universitet, samt ett tack till Eva Öresjö min handledare på BTH för det stöd, den erfarenhet och visdom som jag har åtnjutit av er i min forskning.

Oscar Andersson och jag har delat "forskarresan" på avdelningen för Socialantropologi tillsammans - tack Oscar för dina "dåd och råd" i mitt avhandlingsarbete. Ett tack även till Carolin Folkesson som i början var min rumskompis och samtalspartner på BTH - ett "intellektuellt bollplank" för idéer, infallsvinklar under inledningen av mitt fältarbete och i mitt skrivande.

På BTH och på Fysisk Planering har jag varit verksam som handledare, lärare och seminarieledare för kortuppsatser inom ämnesområdet "teknologi och IT-s inflytande på samhället". Jag har även undervisat i skriftlig kommunikation, vilket har inkluderat skrivövningar avseende vetenskapliga artiklar. I dessa sammanhang har studenterna givit mig fina impulser - stort TACK för att jag har haft förmånen att både ge och få respons på era skriftliga alster.

Forskarseminarium i Tema T-s och norska TIK-s regi, via Linköpings Universitet respektive Universitetet i Oslo har varit mycket givande för avhandlingsarbetet. I sammanhanget

vill jag även nämna antropologiförbundets årliga konferenser - SANT - under dess nuvarande ledning av Steven Sampson avd. för socialantropologi i Lund, samt evenemanget Teknikhistoriska Dagar som bra och fungerande forum, vilka har hjälpt mig framåt i forskningen.

Utbytet som avdelningen för Socialantropologi och Media och Kommunikationsvetenskap - MKV- i Lund har med Paris Universitet och dess motsvarigheter inom forskning, har också betytt mycket. Ett tack till Torbjörn Friberg och Hilma Holm på avdelningen för Socialantropologi samt till forskare på MKV som fina kompanjoner i Paris.

Min ”språkliga mentor” Marianne Forkner skall ha ett stort TACK och i samband med genomläsningen av olika delar av mitt slutmanus vill jag även ge detta till Bo Larsson, Helen Zetterholm och Pernilla Bäckström.

Johnny Persson, forskare vid avdelningen för Socialantropologi i Lund - tack för stimulerande samtal och den kvalificerade summeringen/bearbetningen till engelska, väl så bra som originalet.

Socialantropologerna Maria Milla och Anne Sundberg vill jag tacka för er medverkan på det avslutande seminariet.

Tack Hans Appelqvist, för att jag har fått använda mig av din musik till bildspelet Hypens Grammatik och Jaime Gomez för att ha skapat bildspelet samt en snygg webbdesign. Vidare, ett tack till Joakim Appelqvist - ekonomisk historiker - för intressanta diskussioner avseende samhällsutvecklingen i Ronneby och Karlskrona under IT-hypen.

Mina intervjupersoner, ett stort TACK för era insatser och likaledes till min familj, Helen, Kalle och Linus samt till mina vänner. Jag är medveten om att "tacklistan" nu håller på att bli lång. Jag ämnar därmed - utifrån den metod som

används i eftertexterna i film - att i alfabetiskt ordning ta med personer som ännu inte är nämnda, men som har betytt något - i kommunikation och i dialog - för mitt avhandlingsarbete. I dessa tider av "individuell mobilitet" är dock inte alla personer kvar på de ställen som jag relaterar dem till. Men det "var och är ibland fortfarande" på dessa platser, som vi "har och har haft" ett utbyte av idéer och tankegångar. Med listan - i enlighet med eftertexten på en film - avslutar jag härmed denna avhandling och bok.

BTH. - Fysisk Planering:

Anette Andersson

Britt-Marie Andersson

Gösta Blücher

Annika Ekdahl

Lars Emmelin

Per-Olof Gunnarsson

Birgitta Hallqvist

Anita Larsson

Maria Makri

Eric Marcus

Daniel Niklasson

Gynnar Nyström

Louise Nyström

Ingrid Persson

Mariana Ridell

Karin Roslund

Ing-Marie Söderblom

Anders Törnqvist

Tomas Vuorio

Anders Wellving

Lunds Universitet - avdelningen för Socialantropologi:

Eva-Malin Antoniusson

Aje Carlbom

Lena Carlsen

Kristina Göransson

Imre Hornok

Ulf Johansson-Dahre

Sara Johnsdotter

Thomas Malm

Peter Parker

Enrique Pérez

Susanna Persson

Sophie Sermage

Tino Serra

Anneli Ståhlberg

Jonas Wells

Hanna Wittrock

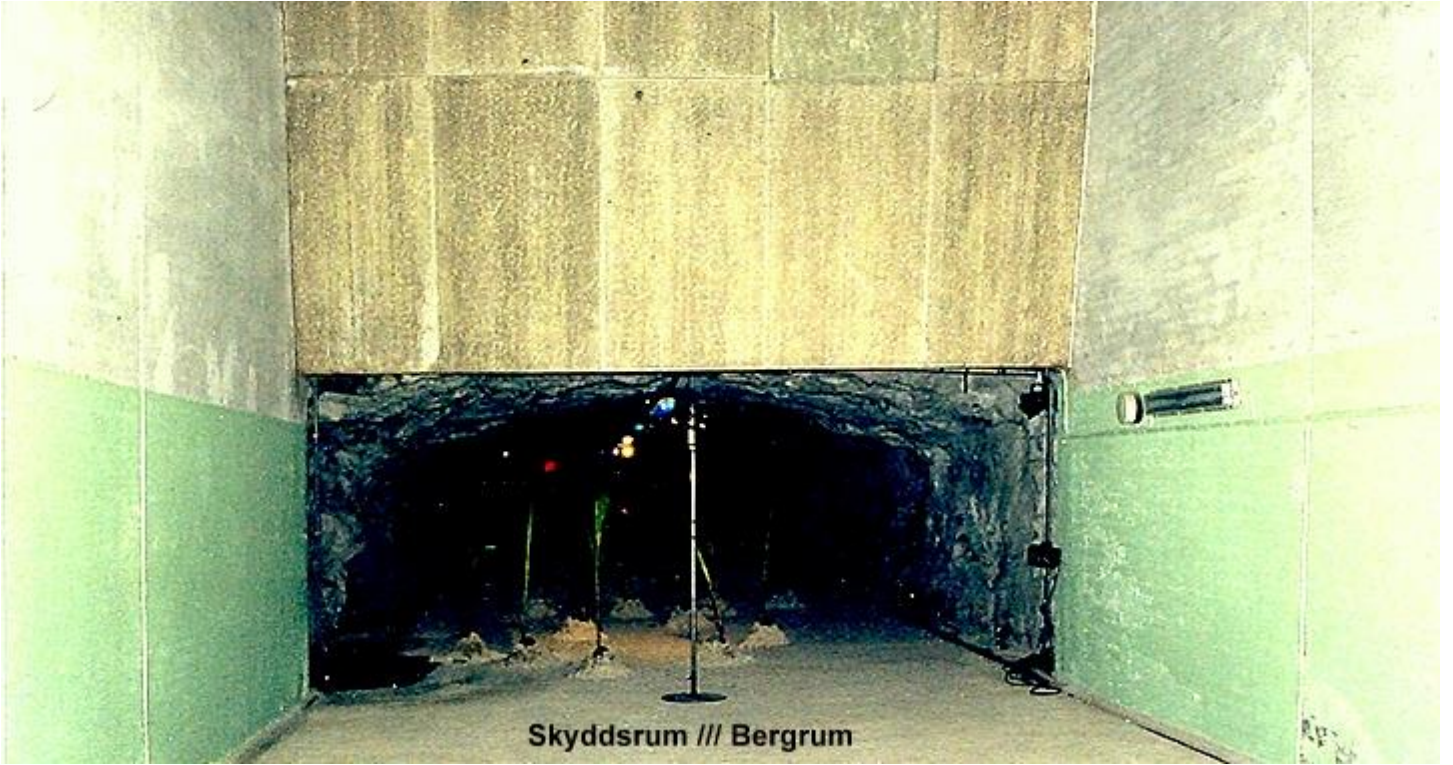
- och en tacksamhetens tanke till personalen på Sociologiska Institutionens expedition i Lund - klipporna i fundamentet - bara fortsatt att fungera lika bra som ni har gjort under alla mina år som student på grundutbildning och i forskning som doktorand i socialantropologi ...

Bilaga, fotografierna i bildspelet "Hypens Grammatik"





gtm ingång skyddsrummet



Skyddsrum /// Bergrum



Utklädd docka i dödställning och kokospalmer



Robyn en semivirtuell varelse ... Vad vill ni vet nu?
I framtiden kommer allt att vara ...



Ett mediamonument, via högtalarna ges utsagor om framtiden





SUPERFLEX presenterar ett idéprojekt:

KARLSKRONA 2 – en virtuell stad



19/9 1999 – 16/1 2000
tis-sön 11-17, ons 11-19

 BLEKINGE MUSEUM
1848-1850













Product Value

Hardware vs Software

Closing the Gap

Liability

Om IT marknadens behov och IT företagens förmåga att svara upp



Arbetsförmedlingen Internet
www.ams.se

Sveriges största mötesplats för arbetsgivare och arbetsökande

Tjänstebanken
 Det innebär stödet att hitta rätt person, lösliggda medier hjälper dig att presentera din kompetens mycket tydligt. Du kan redan direkt ta kontakt med de mest intressanta kandidaterna som matchar din tjänstroll.

Plattformsbank
 Använd ditt lediga jobb på ett enkelt och smidigt sätt. Du kan söka upp och söka på dina kompetenser och du kan även söka efter nya jobb som du själv styr utifrån dina behov.

Yrkesbanken
 Det är ditt att lösa tillgängliga personella. Bristen är uppbyggd av ett antal yrkesroller från alla yrkesområden. Alla yrkesroller har till sina kvalifikationer fastställt av oss på Arbetsförmedlingen.

Bil- och konsumentbank
 Här hittar du biljetter på konserter, utställningar, sportevenemang och konferenser. Du kan också hitta information om konferenser och andra evenemang.

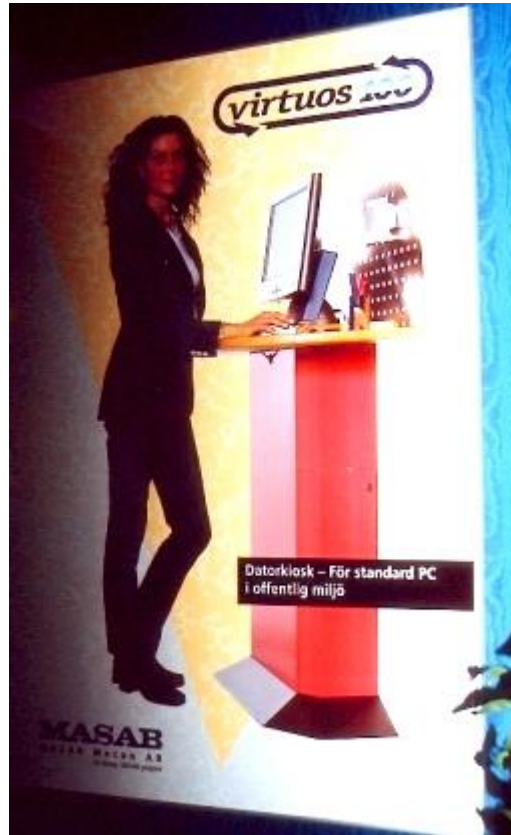
Arbetsförmedlingen
www.ams.se

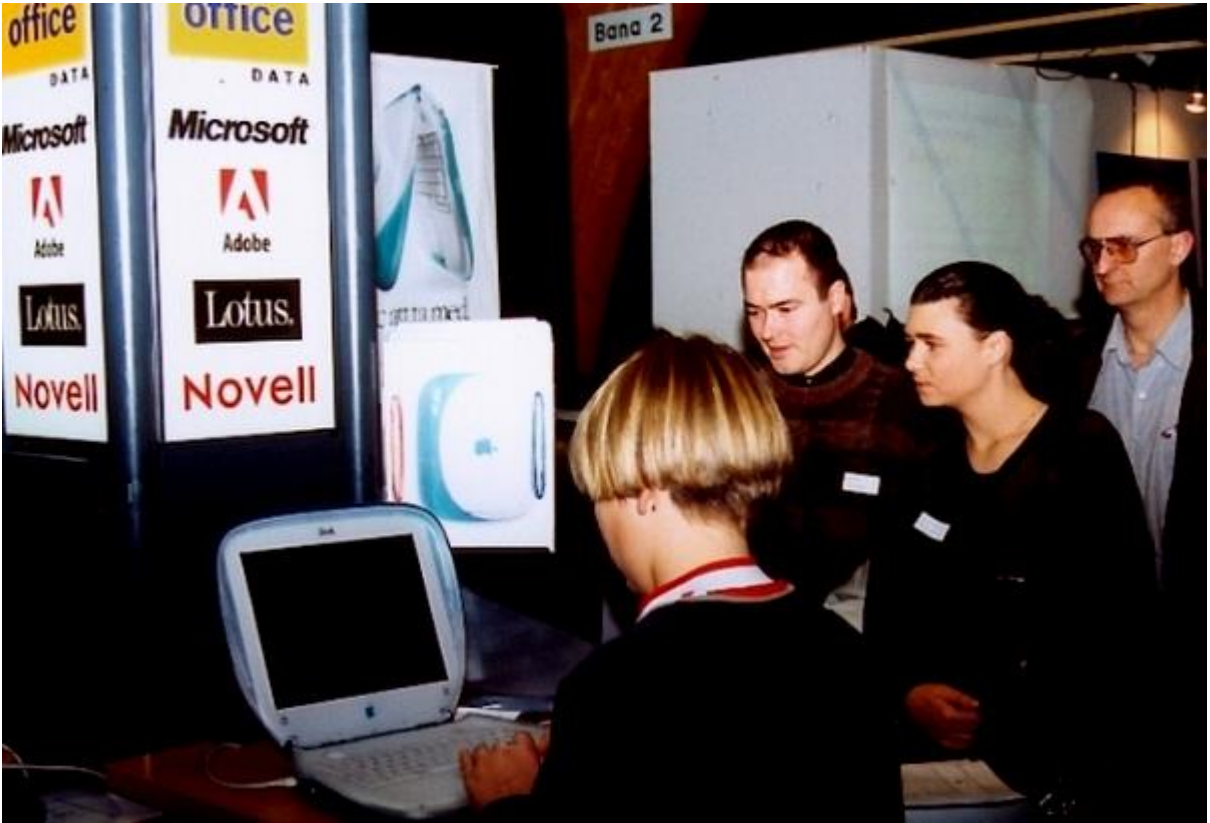
Arbetsförmedlingen Internet, Sveriges största mötesplats för arbetsgivare och arbetsökande











Individuell Kompetens

- ett datorprogram som visar den anställdes samlade kompetens

Datorprogrammet Individuell Kompetens hjälper ett företag att kartlägga den enskildes kompetens och därmed även den samlade befäitliga kompetensen i företaget.

Uthärta detta är det lätt att se vilka kompetenser som bör ges för att höja företagets konkurrenskraft. Det inkluderar också för samsökande lösnar- och utbildningar.

Programmet är ett strukturerat sätt att registrera den enskildes kompetens, kunskaper och andra fördelar. Viktigt är också samrådet om kompetens, utvecklingsområde som knyter till stödet i samband med programmet.

Individuell Kompetens, som framställs av LO är ett enkelt redskap vid upprättande av en utvecklingsplan för den enskilde.

Det är ett ätt främst ett företags utveckling bygger på att de enskilda utvecklas. I Individuell Kompetens registreras uppgifter om den enskilde stödet subföretag (Utdrag, Andra aktiviteter, Avdelning, Syfte, Andra erfarenheter och Data

erfarenhet. Dessa uppgifter pekar gärmsamt på den enskildes och i förlängningen även företagets samlade kompetens.

Kostnadsfritt

Intresset för programmet är stort. Vardagligt kommer nya företag, stadsföretag och fackföreningar.

Programmet, som ätt till i samråd med projektet Livslångt Lärande, kan hämtas kostnadsfritt via Internet eller beställas för installation från CD. I det senare fallet kan en liten avgift ut.

Läs mer om programmet Individuell Kompetens på Individuell.kompetens.net! Där kan du ätt klicka dig fram för att se vilken användning du kan ha av det.

Datorprogrammet individuell kompetens kartlägger företagets samlade kompetenser

Individuell.kompetens.net

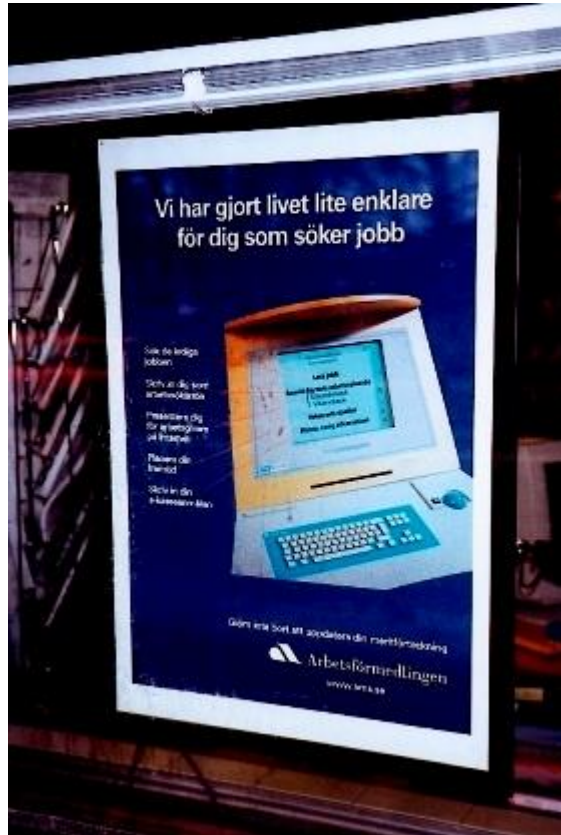












Discovery consists
looking at the
same thing as
everyone else and
thinking something
different.

www.nu.se

Upptäckandet består utav att se på
samma saker som alla andra och
tänka något annorlunda. Du kan bli
en framtida legend, NU!

